

**DISEÑO DE UNA HERAMIENTA LÚDICA PARA LA PLANIFICACIÓN DE
PROYECTOS TURÍSTICOS**

CAROL DAPHNED NARANJO JIMENÉZ

1.088.333.606

DANIELA OROZCO DÍAZ

1.088. 327.297

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA

FACULTAD DE CIENCIAS AMBIENTALES

PROGRAMA DE ADMINISTRACIÓN DE TURISMO SOSTENIBLE

PEREIRA

2019

**DISEÑO DE UNA HERAMIENTA LÚDICA PARA LA PLANIFICACIÓN DE
PROYECTOS TURÍSTICOS**

CAROL DAPHNED NARANJO JIMENÉZ
1.088.333.606

DANIELA OROZCO DÍAZ
1.088. 327.297

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar por el título de
Profesional en Administración del Turismo Sostenible.**

Director

Harold Humberto Hernández
Administrador del Medio Ambiente - MSc en Desarrollo Sustentable

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE CIENCIAS AMBIENTALES
PROGRAMA DE ADMINISTRACIÓN DE TURISMO SOSTENIBLE
PEREIRA
2019

Nota de Aceptación:

Harold Humberto Hernández Betancourt

Director

MSc Administrador Ambiental

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, queremos agradecer le a Dios por la vida y por permitirnos culminar el desarrollo de este proyecto lleno de enseñanzas y experiencias.

A nuestras familias por ser ese motor que nos impulsa hacer cada día mejores personas y profesionales, por ese apoyo incondicional durante nuestro proceso de formación universitario.

También agradecemos a nuestro director de trabajo de grado bajo la modalidad de investigación formativa, Harold Hernández, por su disposición, su tiempo, su compromiso, por compartir sus conocimientos e ideas de gran valor durante este proceso y por ser el guía que nos permitió culminar este proyecto.

Al docente Andrés Rivera Berrío, por su amabilidad, por brindarnos sus conocimientos en este proceso y siempre ser esa voz de aliento para que concluyéramos esta investigación formativa.

Finalmente agradecemos a la universidad por abrirnos las puertas para formarnos, a nuestros docentes por su paciencia y por convertirse en un ejemplo a seguir y a nuestros compañeros por compartir cada momento con alegría y amor todos que nos brindan durante nuestra formación académica.

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
1. INTRODUCCIÓN	11
2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	14
3. JUSTIFICACIÓN.....	16
4. OBJETIVOS.....	17
4.1. Objetivo general.....	17
4.2. Objetivo Específicos	17
5. MARCO TEÓRICO.	18
5.1 Marco Referencial.....	18
5.2 Bases Teóricas	20
5.3 Marco conceptual	24
6. METODOLOGÍA	32
6.1. Etapa 1: Definiciones.....	33
6.2. Etapa 2: Borrador y retroalimentación.	38
7. RESULTADOS.....	47
7.1. Etapa 1: Definiciones.....	47
7.1.1. Definición estado del arte.	47
7.1.2. Área de Trabajo.....	50
7.2. Etapa 2: Borrador y retroalimentación.	58
7.2.1. Elaboración lúdica en formato borrador.....	58
7.2.2. Retroalimentación de la lúdica	59
7.2.3 Realización de encuestas.....	60
7.3. Etapa 3: Propuesta de diseño.....	62
7.3.1. Revisión diferentes juegos	62
7.3.2. Propuesta de diseño final	62
8. DESARROLLO DEL JUEGO	64
8.1. Objetivos del juego.....	64
8.2. Público objetivo	64
8.3. Metodología del juego	64
8.4. Descripción del juego	65
8.5. Instrucciones de uso	73

8.6. ¿Que contiene el juego?.....	74
9. CONCLUSIONES	76
10. RECOMENDACIONES	77
BIBLIOGRAFÍA	78
ANEXOS	84

LISTADO DE TABLAS

Tabla 1: Paso a paso para retroalimentación.....	40
Tabla 2: Revisión de juegos.....	43
Tabla 3: Áreas protegidas departamento de Risaralda.....	53
Tabla 4: Festividades de Risaralda.....	56
Tabla 5: Realización de encuesta No.1.	61
Tabla 6: Realización de encuesta No. 2.	61

LISTADO DE FIGURAS

	Pág.
Ilustración 1: Diagrama de árbol de Problemas.	15
Ilustración 2: Paso a paso Metodología.	32
Ilustración 3: Adaptación del ciclo de aprendizaje para planear la lúdica.	35
Ilustración 4: Ciclo del aprendizaje.	36
Ilustración 5: Metodología propuesta para retroalimentación.....	41
Ilustración 6: La Isla del Pensamiento.	49
Ilustración 7: Jugando la Isla del pensamiento.	49
Ilustración 8: Paisaje Cultural Cafetero de Colombia.....	51

Ilustración 9: Características Paisaje Cultural Cafetero de Colombia.	52
Ilustración 10: Diseño base de juego.	59
Ilustración 11. Diseño final del juego. Fuente:	63
Ilustración 12: Vehículo tradicional jeep.	66
Ilustración 13: Vehículo tradicional chiva.	66
Ilustración 14: Vehículo acoplado bus.	66
Ilustración 15: Vehículo acoplado taxi.	67
Ilustración 16: Vehículo de dos ruedas, bicicleta.	67
Ilustración 17: Vehículo de dos ruedas moto.	67
Ilustración 18: Tarjeta de Peaje.	68

LISTADO DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO 1 encuesta a realizar a jugadores.	84
ANEXO 2 Tarjetas juego "Documentos legales"	85
ANEXO 3 Tarjetas grises juego	85
ANEXO 4 Tarjetas azules	86
ANEXO 5 Fichas verdes de hoteles rurales y urbanos	90
ANEXO 6 Fichas de transportes especializados.	92
ANEXO 7 Fichas de actividades turísticas.	93
ANEXO 8 Fichas de gastronomía	94
ANEXO 9 Fichas de parques nacionales, regionales y naturales	95
ANEXO 10 Fichas de preguntas	96
ANEXO 11 Billetes didácticos en pesos	98
ANEXO 12 Realización encuesta 1	99

ANEXO 13 Realización encuesta 2	101
ANEXO 14 Realización encuesta 3	103
ANEXO 15 Realización encuesta 4	105
ANEXO 16 Realización encuesta 5	107
ANEXO 17 Realización encuesta 6	109

RESÚMEN

El presente trabajo de grado, se realizó bajo la modalidad de investigación formativa, por el cual se planteó una propuesta dirigida a empresarios, estudiantes, docentes y visitantes que se encuentre vinculados a algún proceso de la industria turística, que busca a través del diseño de una herramienta lúdica apoyar procesos colectivos de emprendimiento y de aprendizaje, orientados a la planificación turística que al mismo tiempo facilite el desarrollo sostenible para los destinos del Paisaje Cultural Cafetero Colombiano (PCCC), teniendo en cuenta los diferentes roles existentes y la conservación de los recursos y atractivos turísticos actuales y potenciales.

Finalmente, se realizó la implementación de esta herramienta que permitirá contribuir al aprendizaje didáctico, fortalecer el conocimiento estudiantil del programa de Turismo Sostenible, fortalecer profesionales egresados del programa de Administración de Turismo Sostenible para el campo laboral, fortalecer el sector turístico empresarial, contribuir a la concientización de los turistas que deseen conocer el paisaje cultural cafetero, incentivar la conservación del entorno natural y finalmente al empoderamiento de las comunidades por su territorio y/o destino donde se realiza la actividad turística .

ABSTRACT

The present degree document was carried out under the modality of formative research, in which its aimed to propose at entrepreneurs, students, teachers linked to some of process of the tourism industry, it seeks through the design of a recreational tool to support collective processes of entrepreneurship and learning, oriented to tourism planning that at the same time facilitate sustainable development for the destinations of the Colombian coffee cultural landscape (PCCC), bearing in mind the different existing roles, the conservation of resources and currently the potential tourist attractions.

Finally, the implementation of this tool is carried out, and it will contribute to the didactic learning, strengthening student knowledge of the sustainable tourism program, besides it promotes the development of professionals graduated from the sustainable tourism administration program for the labor field and improve the business tourism sector, contributing to awareness of tourist people who desire to know the coffee cultural landscape, encouraging the conservation of the natural environment. Finally, the empowerment of the touristic communities about the territory or destination that they want to visit.

1. INTRODUCCIÓN

Si bien, la industria turística en Colombia es catalogada como una actividad economía terciaria ligada a la prestación de servicio, cada vez ha ido presentado un mayor impacto en el territorio nacional ante la llegada de turistas a nivel mundial como se registró en el primer periodo del 2019 con un aumento de viajeros 2,9 % de extranjeros que llegaron a Colombia a destinos como Bogotá, Medellín, Cartagena de países como Estado Unidos, Panamá y Perú. El País (2019). Lo anterior ratifica que en Colombia se ha diversificado la oferta turística en diferentes regiones del país y cada vez se expande hacia otros departamentos como Risaralda, Quindío y Caldas.

La demanda turística en Colombia ha ido cambiando durante el transcurso de los años, La República (2019) dado a diversos sucesos históricos que ha permitido quebrantar el turismo masivo de sol y playa desde la década de los sesenta; Es decir, el motivo de viaje se diversifico por la motivación del turista en conocer y explorar lo inexplorado de la cultura, la naturaleza y obtener experiencias turísticas ligadas al turismo de aventura, de avistamiento, el ecoturismo, turismo gastronómico con la fusión de sabores, olores y colores, turismo de negocios, agroturismo, turismo religioso y turismo de salud disperso en todo el territorio nacional y no solo en zonas costeras de Colombia.

En vista del crecimiento de la industria turística en un país, con una economía de transición como Colombia, en décadas atrás, sin contar con las herramientas ni el conocimientos; permitieron la llegada de visitantes, sin estar preparados lo que a su vez generó una mala implementación de planes destinados a operar actividades turísticas viendo los destinos y sus comunidades como un recurso económico inconsciente que ha generado como causa un mayor impacto ambiental sobre los destinos y sus comunidades, permitiendo la pérdida de saberes ancestrales, la mala calidad de vida para los habitantes, la contaminación auditiva, visual, de movilidad y el incremento de residuos y desechos sólidos, por ello, se percibe la necesidad de implementar modelos de planificación ante la creciente preocupación por la conservación de los recursos naturales partiendo desde el pensamiento mercantil.

Convirtiéndose en la principal necesidad de generar una oferta, que permita consolidar un destino que por desconocimiento y falta de planificación permitió la transformación física de sus entornos y la desvalorización cultural, se presenta diversos modelos como medidas de mitigación a la falta de visión que le permita a Colombia poder planificar de manera idónea; En aras de implementar el método de planificación, se adoptaron diferentes enfoques como el desarrollista, el económico, el físico, el estratégico y el comunitario Osorio (2006), que ha permitido el surgimiento de diversos tipos de proyectos de urbanismo, planes de sistemas espaciales informáticos, planeación prospectiva, planeación participativa, planes de desarrollos turísticos que tiene como finalidad beneficiar al territorio en el ámbito económico partiendo de la primicia del concepto de “desarrollo ilimitado” enmarcado en el pensamiento mercantil de profesionales visionando el todo como un recurso.

Es decir, que el crecimiento económico y la rentabilidad están por encima de legado y construcciones sociales. Por este camino, todo se convirtió en recurso, el turismo en recurso turístico, las personas en recursos humanos, la naturaleza en recursos naturales, lo único que interesa entonces es, el dinero que deja el turista, el dinero que queda en los bolsillos de los operadores y hasta el dinero que están dispuestos a pagar las personas por ver o usar un animal, o una planta, dinero que por supuesto rara vez queda en los bolsillos de los locales y nunca queda en los bolsillos de los ecosistemas, Esta visión mercantil y de recurso permeó la gestión del turismo, convirtiendo incluso a comunidades en recursos turísticos como se puede observar en la Metodología para la elaboración del inventario de atractivos turísticos del Ministerio de Comercio Industria y Turismo, que dentro de la clasificación de los bienes y atractivos, incluye a los "Grupos de Especial Interés constituidos por comunidades indígenas, comunidades negras y comunidades raizales. Fernández, (2011 p. 5).

En contexto con lo anterior, donde se menciona las causas y consecuencias que se han generado por la implementación turística en aras del crecimiento económico, se plantea un nuevo enfoque de planificación a través de la lúdica como la herramienta adecuada para la planificación sostenible. Definiendo la palabra lúdica como una acción que en medio de un espacio y tiempo determinado facilita la interacción entre sujetos, objetos y situaciones reales que por medio del juego permite adquirir un pensamiento crítico de interpretación de la información suministrada de la realidad.

Díaz (2012, p. 5). manifiesta que las prácticas lúdicas son una condición en la construcción de experiencias de vida y en el aprendizaje de conocimientos prácticos para el desempeño como ciudadano de la vida civil. En las prácticas de diversión como el billar, el fútbol, la parranda, entre otras, se aprenden comportamientos, usos del lenguaje y sobre todo se aprende a interactuar en un contexto. De allí se producen la apropiación de los imaginarios y la construcción de nuevas realidades que perduran unas y transforman otras, a la cultura.

Por ello, la propuesta del Diseño de Productos turísticos orientados a la Planificación de Destinos Sostenibles a través de la Lúdica como herramienta tiene como reto incitar el sentido de lo propio, es decir desde la pertenencia del territorio y un uso responsable, crítico y justo de los recursos actuales, destinado para el disfrute de las actuales generaciones y como un legado para las futuras.

Con dicha propuesta se tuvo el reto de presentar un modelo didáctico que permite ser una guía y generar aprendizaje orientado a la planificación de destinos turísticos sostenibles de manera lúdica en donde se promueva la protección y conservación del patrimonio natural y cultural; Al mismo tiempo, fortalecer el sector turístico con ideas orientadas a generar negocios verdes, para fortalecer destinos turísticos, generar espacios de emprendimiento orientados al cambio de pensamiento, de comportamiento y el grado de responsabilidad adquirido de todos los actores de la industria turística y también de la comunidad.

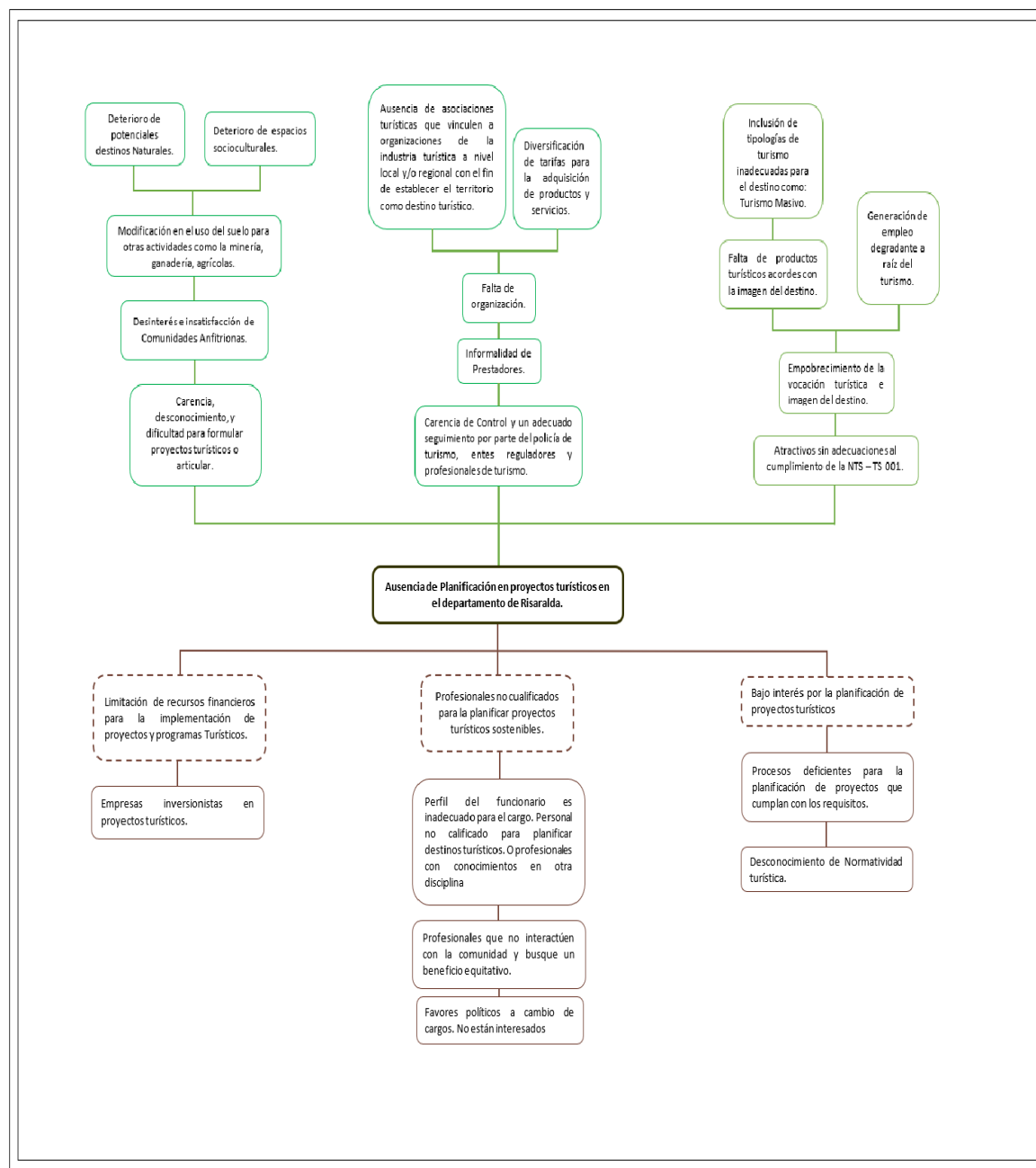
Con lo anterior se ratifica, que todas las personas que se encuentren vinculados a la realización de actividades turística de manera directa e indirecta hacen parte de un sistema enlazado donde cada pieza debe de funcionar adecuadamente para que la cadena de valor funcione correctamente y donde los beneficios sean equitativos y justos.

2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Los diversos enfoques que se han aplicado como guías para la planificación en el territorio nacional y en departamentos como Caldas, Quindío y Risaralda, en el que se encuentran dentro de la declaratoria del PCCC y conforman el triángulo de café, al mismo tiempo son departamentos importantes para el desarrollo económico del país, ya que años atrás soportaron la economía de toda una nación en crisis y encabezaron la primera actividad económica basada en la agricultura, con un producto conocido a nivel mundial, como el café, que indirectamente le abrió las puertas a la industria turística invitando a degustar del café “más suave del mundo”; marca que identificaría a Colombia como un destino y posibilitaría el incremento de arribos turísticos que favorece la dinamización económica, sin tener en cuenta una planificación previa y reglamentada de manera adecuada, por entes gubernamentales que en su momento priorizaban el interés económico como fuente de desarrollo a causa de la implementación de las actividades explotando los recursos naturales y culturales, causando un ambiente de insatisfacción cuando se refiere a temas de impulsar, consolidar, emprender, crear, ofertar, administrar y mejorar y desarrollar entornos basados en la sostenibilidad turística de los destinos.

Acorde a lo anterior, se evidencia la carencia de planificación al momento de ejecutar políticas, planes y programas pensados desde los aspectos socio culturales, los entornos ambientales y un beneficio equitativo que permita tener un mapa más amplio de los aspectos de interés en un territorio con alto potencial; En vista de dicha inexistencia y/o vacío que posibilite una adecuada planificación para fomentar el conocimiento en los actores claves que conforman la industria Turística surge la lúdica como la herramienta indispensable que permite en un espacio y tiempo determinado, interpretar un escenario real con el fin de plantear actividades innovadoras, buscar soluciones adecuadas de manera crítica y justificada de las acciones fomentadas, y a su vez permite generar retroalimentaciones que generando enseñanzas e incluso experiencias, que en pocos casos se recuerdan para su aplicación a acontecimientos de la vida cotidiana como profesionales, como turistas, como estudiantes y como sociedad. Ya que es vista como una actividad de esparcimiento y no como una actividad interdisciplinaria que orienta a la solución de problemas reales de una manera didáctica y practica para el entendimiento de conceptos.

Ilustración 1: Diagrama de árbol de Problemas.



Fuente: Elaboración Propia.

El diagrama anterior es posible evidenciar las causas y efectos más notorios cuando se implementan métodos de planificación turística inadecuados al contexto territorial del destino.

3. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación formativa tiene como finalidad diseñar una herramienta lúdica que le permita a diversos grupos sociales involucrados en diferentes actividades de la industria turística como profesores, empresarios, estudiantes, funcionarios públicos, comunidades y turistas, a aprender jugando, en temas relacionados con la planificación de un destino turístico, ya que por medio de la lúdica es posible ampliar espacios inexplorados donde no solo se juega por jugar, si no por el contrario, le permite a los participantes obtener una retroalimentación constante, conocimientos e ideas creativas y en conjunto, asociadas a la realidad donde se resaltan elementos importantes como la conservación, la exploración, los mercados verdes, el ecomarketing, las asociaciones, los recursos, el ecoturismo y el turismo comunitarios; necesarios para realización de una planificación turística consciente enfocada en estudiar los hábitos de producción de los diferentes actores de la industria turística y por ende sus problemáticas que afectan la cadena de valor y a su vez impide una práctica sostenible del destino. Así, el presente trabajo permitiría mostrar los cambios adecuados que se deben tener en cuenta a la hora de planificar y desarrollar una actividad turística adaptada a entender los aspectos reales del territorio donde surge la relación entre la naturaleza y la sociedad y por último permitir a los diversos actores de la industria turística profundizar los conocimientos teóricos, prácticos y justos obtenidos sobre los procesos óptimos adecuados para oferta un crecimiento económico sostenible, consciente, equitativo y justo.

4. OBJETIVOS

4.1. Objetivo general

Elaborar una herramienta lúdica para el diseño y planificación de productos turísticos sostenibles.

4.2. Objetivo Específicos

- I. Identificar el enfoque metodológico y conceptual de la propuesta, definiendo el estado de arte para el diseño de dicha herramienta.
- II. Elaborar una lúdica en formato de borrador para validarla con diferentes representantes del sector turístico.
- III. Generar una versión final de la lúdica.

5. MARCO TEÓRICO.

Para el desarrollo del presente proyecto se emplea la lúdica como metodología de enseñanza y aprendizaje en las aulas de clase y en las capacitaciones, este método es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de trabajo en grupo dónde los estudiantes y profesionales puedan entender el proceso de aprendizaje mediante el juego, a través de actividades divertidas y amenas en las que pueda incluirse contenidos, temas o conceptos, en este caso, turísticos permitiéndole conocerlo, desarrollando diferentes actividades e incrementando sus conocimientos.

5.1 Marco Referencial

Bajo la modalidad de la presente investigación, se ha posibilitado ampliar y relacionar conceptos como la lúdica, la enseñanza y el juego, desde la cosmovisión de diferentes pensadores, con el fin de soportar la proposición de planificar proyectos turísticos a través de la lúdica; así mismo, la respectiva investigación permite soportar el proyecto desde los aspectos teóricos, legales y conceptuales que se encuentran encaminados a aportar a la elaboración de la versión final del diseño de una herramienta tangible que acceda de manera voluntaria, oportuna, sencilla, dinámica y de entendimiento, a la comprensión de temas relacionados con planificación de productos turísticos de Risaralda el cual se encuentra dentro de la declaratoria del PCCC en el año 2011 manifestado por la UNESCO.

En contesto con lo anterior, es importante mencionar la relación que existe de la lúdica con la enseñanza, donde es contundente evidenciar que la lúdica es una herramienta que aporta de manera instructiva a la adquisición de aprendizaje a través del juego que conduce al participante a la reflexión; esta relación fortalece la transmisión de enseñanzas, despierta el pensamiento crítico y desarrolla aptitudes y actitudes constitutivas del ser humano.

El concepto de la lúdica en la historia surge con el ser humano y con su desarrollo, si planteamos como un instrumento humano emocional estaremos afirmando que la lúdica es algo surge con su origen, donde por medio de esta forma pensamiento que le ha permitió trascender una y otra vez reajustándose a constantes cambios de adaptación a entornos, condiciones climáticas, formas de comunicación, como lo afirman en la Universidad del Tolima, (2012). Donde podemos considerar que los

primeros símbolos utilizados por el hombre para transmitir sus sentimientos fueron elementos gestuales o señas realizadas con diferentes partes de su cuerpo, partiendo de la imitación de sus compañeros y demás seres de la naturaleza. Es así, como llega a comunicarse de manera verbal, al mismo tiempo se van incluyendo otras funciones que favorecen a lograr conocimientos orientadas a la elaboración de herramientas, a la adquisición de sistemas agrícolas y ganaderos, al entretenimiento, a la incorporación de idiomas escritos y la inclusión de los números. Esto aclara que la relación entre ambos conceptos es de gran valor ya que es una fuente generadora de aprendizaje ligada a las emociones de los participantes. En consecuencia, al planteamiento anterior. Gómez (2009, p. 14) manifiesta en su investigación que lo lúdico como componente pedagógico, cultural y en las dimensiones del ser humano; manifiestan que la lúdica nos conduce a reflexionar en varios escenarios de acuerdo con la época y con los autores que han hecho aportes al concepto y su influencia con el ser humano; asnal mismo tiempo autores como Martínez, Oswaldo. (2009), considera la lúdica como el instrumento fundamental en el proceso de enseñanza – aprendizaje, en la que se fomenta la participación, colectiva y otros principios del ser humano.

Sin perder de vista que el juego es una herramienta recreativa, también es un medio de escape para liberar tensiones de ámbitos laborales, personales, familiares, entre otras. Con el tiempo sea planteado la idea del juego lúdico como una forma de aprendizaje significativo para los participantes que refuercen los contenidos y/o conceptos académicos sin perder de la esencia de la diversión y el placer que implica jugar.

Por lo tanto, el juego no es solo una dinámica recreativa sino también una herramienta estratégica activa que adopta muchas formas para posibilitar el desarrollo y por ende el alcance en varios o un tema específico. Si bien el turismo es una rama de estudio socioeconómico, que constantemente está en cambio, trascendiendo en conceptos y prácticas que ha permitido la construcción de su propio proceso social, en el cual toda su cadena de valor desde el docente hasta el visitante se encuentra inmersos en el proceso de participar y aprender conceptos turísticos a través del juego generando, vivencias, experiencias excepcionales y conocimientos significativos personales y profesionales ligados al saber hacer y saber aprender, entre otros.

5.2 Bases Teóricas

La siguiente investigación formativa se realizó teniendo en cuenta el concepto de la lúdica como un elemento diferenciador y de gran importancia para el desarrollo del ser humano, en todas sus etapas de la vida, ya que es un proceso adquisición de aprendizaje, de conciencia, de saberes y comportamientos adquiridos a través de la dinámica del juego, que permite a los participantes el placer de jugar, crear, soñar, liderar, comunicar y disfrutar de la actividad lúdica, siendo esta un beneficio que posibilita la obtención de experiencias con sentido, adquiridas en el desarrollo del juego que dan respuestas a conflictos y preocupaciones, favoreciendo a la integración social entre las personas y el entorno. No obstante, es importante mencionar algunos conceptos claves en el tema de estudio en el que se encuentra: el juego, aprendizaje, educación, la lúdica, la planificación, producto turístico, sostenibilidad y el turismo.

A continuación, se presenta las algunas nociones de diferentes autores en el que se fundamenta el presente trabajo bajo la modalidad de investigación formativa y que por ende constituyo la base teórico practico fundamental para el desarrollo de la investigación.

Se presentan a continuación conceptos ligados a el juego, donde este es una actividad recreativa, física y/o mental que es utilizada en algunos casos como un instrumento para el aprendizaje en diferentes etapas de la vida del ser humano, desde su infancia hasta su vejez; Al mismo tiempo, se evidencia el juego como una herencia social que ha trascendido en la historia hasta la actualidad y se ha moldeado a los diversos conceptos sociales, rompiendo fronteras políticas e ideologías y culturales.

Por ello, perspectivas sociales de algunas comunidades occidentales donde se manifiesta diversos métodos de aprendizaje como el impuesto, en el cual expresan un viejo adagio *la letra con sangre entra* (Sarlé, Escrivano, Castaño, & Rubio, 2016). Evidencia la visión de aprendizaje impuesto que exige sacrificio y dolor.

A su vez, otras percepciones visionan el aprendizaje como un proceso de placer, libre y voluntario, obtenido a través de metodologías interdisciplinarias, teórico prácticas, en la que el concepto del juego es el instrumento viable que permite

disfrutar de las temáticas educativas, pero esta requiere de la lúdica que conlleva a permitir la adquisición de saberes en el cual se desarrolla una realidad ficticia.

Huizinga, Johan. (2019) en su obra "Homo Ludens" define el concepto de juego, como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de que, en la vida cotidiana, es diferente. Una de las características del juego, es ser básicamente una actividad libre. El involucrar a un individuo en un juego por mandato deja su característica de juego, es decir, el juego en sí mismo, no debe suponer ninguna obligación, ya que cada individuo debe decidir participar en este o no.

A partir de lo anterior, es importante ratificar la importancia del juego como el instrumento divertido y voluntario que logra la participación activa de cada individuo que posibilita el fortalecimiento de sus valores, competencias y habilidades, mediante el desarrollo del juego, en espacios simulados.

El juego también es entendido como un tipo de lenguaje universal que le permite al participante expresar sus fantasías, sus emociones, sus deseos y experiencias de un modo simbólico enriqueciendo la construcción de vivencias en un plano ficticio que no trasciende; Mientras que el juego lúdico permite al participante trascender el conocimiento adquirido en el plano ficticio al real con grado de conciencia.

Winnicott, (1979), consideró que la capacidad lúdica está ligada a la constitución de la vida afectiva del sujeto, y ésta a su vez es origen de sus capacidades cognitivas. Que, a partir del establecimiento de los vínculos afectivos, el individuo podría sentirse lo bastante seguro como para alterar el significado de ciertos objetos y poder usar éstos con un sentido no literal, usarlos "como si" fueran otra cosa. Afirmando que el hombre requiere un proceso de aprendizaje de saberes y comportamientos que lo liberan de los límites marcados por la transmisión genética.

Lo anterior, demuestra la importancia que tiene la lúdica ya que fortalece el juego en sus diversas temáticas, es decir, que dichas actividades le permiten a la persona

abrir la mente a cambios de pensamiento, conductas adquiriendo un grado de conciencia formativa para el desarrollo de sus habilidades en el cual surge un proceso de aprendizaje y de retroalimentación con sentido simbólico para la construcción de ideas que están sujetas a su vida, al entorno y al mismo tiempo a la sociedad e ideologías actuales, para afianzar un poco más la postura desde el concepto de lo que es la lúdica, se trae a continuación la siguiente--definición.

Molina & Efren Romero (2001) menciona, que el conocimiento no se recibe pasivamente, ni del mundo, ni de nadie, sino que es procesado y construido activamente por el sujeto que conoce, y dicha función cognitiva está al servicio de la vida ya que permite al conocedor organizar su mundo vivencial y experiencial. Se debe entonces buscar que el ser humano descubra e incorpore espontáneamente a través de la acción lúdica, los conocimientos que están en la realidad. Es decir, que para que exista un aprendizaje consciente en el participante a través del juego, se requiere de la lúdica ya que esta logra obtener de cada trabajo individual y/o grupal, estimular la práctica de manera consiente, libre y voluntaria, que concluirá transmitiendo el aprendizaje de manera más óptima y agradable.

Es importante mencionar autores como: Marta Guerri (2019). quien consideraba que el aprendizaje de nuevos conocimientos se basa en lo que ya es conocido con anterioridad. Es decir, la construcción del conocimiento comienza con nuestra observación y registro de acontecimientos y objetos a través de conceptos que ya tenemos. Aprendemos mediante la construcción de una red de conceptos y añadiendo nuevos a los existentes.

Según lo anterior, el aprendizaje es un proceso de adquisición de información en el cual retroalimenta y es vital para el ser humano que permite comprender y enfrentar la realidad; a su vez, Ausuel (1983) menciona que el aprendizaje significativo debe de ser gratificante, no arbitrario, adecuadamente estructurado y racional; Es importante mencionar este concepto en dicho trabajo ya que se busca profundizar en como el aprendizaje significativo engloba de manera más completa la dimensión emocional, motivacional y cognitiva que permite asociar destrezas y conocimientos para adquirir información a través de la instrucción que se le atribuye al aprendizaje; Manifestando: Octaedro, S.L., (2008) el desarrollo de una teoría sobre la interiorización o asimilación a través de la instrucción al mismo tiempo también la teoría del Aprendizaje Significativo es considerada como una teoría cognitiva de reestructuración, el cual Pozo, J.L., (1998 p. 9) manifiesta el aprendizaje es tratada desde el aspecto psicológico que construye el individuo mencionando que se ocupa específicamente de los procesos de aprendizaje y enseñanza de los conceptos

científicos a partir de los concepto previamente formados por el niño en su vida cotidiana.

Teniendo claro estos conceptos acerca del juego, el aprendizaje y la lúdica. surgen inquietudes de ¿cómo se relaciona los anteriores temas con la planificación o aún más allá con el turismo? Por ello, se aborda la planificación desde un enfoque pedagógico como un elemento instructivo valioso para la orientación del aprendizaje es decir que “la planificación sierra brechas entre lo cognitivo con la practico” en pocas palabras esta permite transformar el conocimiento en la acción con logros en los objetivos planteados.

Dando continuidad en el planteamiento de la relación entre la planificación con temas anteriormente mencionados, se determinó que la planificación es un elemento de importancia para orientar el aprendizaje teórico, aprendido a través de la lúdica del juego a las acciones prácticas y aplicables que se vinculan a escenarios reales y al mismo tiempo abordar problemáticas específicas; En este contexto, la planificación representa para el participante una guía en “como hacerlo para el desarrollo de contenidos” al mismo tiempo una exigencia propia, encaminada al cumplimiento de metas donde el desarrollo de capacidades es importante para la formación educativa, lo cual ratifica el informe de Jacques Delors donde plantea que en el sentido en que la educación para el siglo XXI debe de apuntar a desarrollar capacidades que les permita a las personas saber ser, saber conocer, saber aprender, saber hacer, saber estar, saber convivir con toda la carga de valores orientada a la planificación como un proceso de aprendizaje mediante acciones y al mismo logro de los objetivo. Universidad Nacional de Chimborazo, (2019).

En definitiva, la planificación también es un proceso que se presenta por etapas secuenciales, permitiendo la retroalimentación y ajustes constantes a conceptos nuevos de conocimiento que unen diferentes diciplinas en tiempos establecidos. Es allí, donde el aprendido sirve como contenido teórico practico para aportar una solución a un tema específico de diferentes diciplinas entre ellas el Turismo.

5.3 Marco conceptual

Lúdica: es una herramienta que aporta de manera instructiva a la adquisición de aprendizaje a través del juego que conduce al participante a la reflexión; esta relación fortalece la transmisión de enseñanzas, despierta el pensamiento crítico y desarrolla aptitudes y actitudes constitutivas del ser humano. Así mismo también es vista por otros autores (Tanya & Cañizales, 2008) como una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.

Es importante mencionar autores como, Marta Guerri, (2019). quien consideraba que el aprendizaje de nuevos conocimientos se basa en lo que ya es conocido con anterioridad. Es decir, la construcción del conocimiento comienza con nuestra observación y registro de acontecimientos y objetos a través de conceptos que ya tenemos. Aprendemos mediante la construcción de una red de conceptos y añadiendo nuevos a los existentes.

El concepto de la lúdica también es expresado por Ernesto Yturralde Worldwide, (2001). donde menciona que es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar. Una verdad refutada es que los seres humanos somos "seres racionales que sentimos emociones", más la realidad es que "somos seres emocionales que razonamos". La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, en caminar a los haceres, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. (La Lúdica, 2001).

Herramienta Lúdica: son técnicas y dinámicas aplicadas a juegos de diferentes temáticas gratificantes, motivadoras, coloridas y divertidas que contribuyen a interiorizar las diferentes actividades en diversos campos económicos y sociales y facilitan las enseñanzas adquiridas del aprendizaje y al desarrollo de habilidades y capacidades para apropiar conocimiento.

Diseño: es el resultado o producto final alusivo a un dibujo, imagen, maqueta, proyecto, adquirido a través de procedimientos anteriormente planificados, así mismos autores como Carmen Vilchis, (2004). formula una definición complementaria del término donde el diseño es un proceso o labor metodológica destinada para proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos teóricos como la lingüística, semiótica, retórica, la sintaxis visual y prácticos como la aplicación de técnicas y materiales para producir objetos visuales y/o auditivos destinados a emitir mensajes específicos a grupos determinados.

Juego: es una actividad universal y recreativa que se presenta de manera mental o física y es fundamental para el desarrollo integral de las personas desde su niñez hasta la etapa de vejez, por medio del juego se expresa la diversión y emociones en el desarrollo del juego. Algunos autores aportan otros planteamientos del concepto del juego, de los cuales se destacan Viciano, V. y Conde, J. (2002). Definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”. Para estos autores, el juego es un elemento clave para el desarrollo de las potencialidades afectivas, sensorio motrices, cognitivas, relacionales y sociales del niño. También autores como Loris Malaguzzi, (1985, p. 29) conciben, el juego es un fenómeno social que está presente en todas las manifestaciones culturales, el niño se enfrenta al conocimiento del mundo que se trasmite y recrea entre generaciones y por lo tanto requiere de un aprendizaje social, ofrece la oportunidad para el desarrollo de las capacidades representativas la creatividad, la imaginación ampliando la comprensión del mundo, a través del juego el niño asume, conoce y reconoce diferentes roles, asimila reglas se relaciona con los otros, Silvia Hernández Carabalí, (2013). El autor considero que el juego desarrolla procesos del pensamiento constituye uno de los lenguajes de la infancia produce vida social y cultural cumpliendo numerosas funciones y el sentido de pertenencia el juego.

Ernesto Yturralde. (2001), conferencista y facilitador precursor de procesos de aprendizajes significativos utilizando la metodología del aprendizaje experiencial en entornos lúdicos comenta: Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas preescolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar está ligado al ocio o equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje Experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida".

Aprendizaje: Es un proceso de adquisición de conocimientos constructivos, producto del estudio o experiencias que modifican la conducta y el pensamiento crítico del ser humano, mediante enseñanzas para su propio beneficio donde tanto lo nuevo como lo ya existente se transforma a medida que el ser humano asimila, comprende y adapta sus conocimientos al medio físico y social.

A si mismo surgen otras posturas constructivistas del aprendizaje, mucho más amplio en el cual diferentes pensadores sostienen desde sus escuelas de pensamiento el concepto de aprendizaje donde autores como Shunk. (1991), mencionan, el aprendizaje como proceso de cambio conductual, asumimos el hecho de que el aprendizaje implica adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades, creencias y actitudes.

Ausubel consideraba que el aprendizaje es la adquisición de nuevos conocimientos basados en lo que ya es conocido con anterioridad. Es decir, la construcción del conocimiento comienza con nuestra observación y registro de acontecimientos y objetos a través de conceptos que ya tenemos. Aprendemos mediante la construcción de una red de conceptos y añadiendo nuevos a los existentes. Marta Guerri (2019).

En contexto con lo anterior, Novak (1988) amplía el concepto aprendizaje de Ausubel en el que menciona el aprendizaje se refiere también al rol que juegan los estímulos afectivos, las emociones, en el aprendizaje cognitivo, sea éste memorístico o significativo. El plantea que el aprendizaje cognitivo está en conexión con las barreras perceptivas que podrían provenir de la estructura afectiva del estudiante. Esta última se va desarrollando a partir de respuestas afectivas relacionadas con el aprendizaje. Para facilitar el aprendizaje cognitivo y para lograr que éste sea significativo, habría que tener en cuenta especialmente el aprendizaje afectivo. De aquí su gran importancia. Es así, como Novak, Explica como la nueva información aprendida va dando lugar a cambios en el cerebro. Cuando la nueva información se relaciona con algún aspecto de lo ya existente en la estructura cognitiva del individuo, se produce un proceso que conduce al aprendizaje significativo. Si los contenidos no son relevantes en la estructura cognitiva del individuo, la información nueva debe adquirirse de memoria. Esto es, cada fragmento o unidad de conocimiento se almacena arbitrariamente en la estructura cognitiva y se produce sólo aprendizaje memorístico: la información nueva no se asocia con los conceptos existentes y por ello se olvida con mayor facilidad. Es opinión del autor que el aprendizaje memorístico se produce cuando no se realiza ningún esfuerzo consciente por asociar el nuevo conocimiento con una estructura de conceptos o elementos de conocimiento que ya se encuentren en la estructura cognitiva

Planificación: es un instructivo estratégico detallado que gestiona y especifica los objetivos y el propósito del desarrollo de una actividad teórica, practica o ambas que motiva a los participantes a dar cumplimiento de dicho proceso en el cual plasma sus aprendizajes.

La planificación estratégica según Claudia Toselli (2015 p. 65) podría definirse como un instrumento que permite gestionar el cambio y pensar el mejor futuro posible, considerando las características particulares del entorno donde se inserta, así como también la participación y el consenso de los actores involucrados en dichos procesos. Se caracteriza también por la existencia de liderazgos en la dirección del territorio, lo cual permite motivar a los actores implicados en el proceso de encauzar todos sus esfuerzos y recursos en torno a la consecución de los objetivos propuestos.

Recurso: el concepto de manera amplia hace referencia a disponibilidad, utilidad y potencialidad de los elementos ya sean estos tangibles e intangibles que son utilizados para la obtención de un beneficio propio o colectivo. Es de aclarar, que el concepto de recurso es aplicado en todas las disciplinas como en la economía, en la informática, en las sociedades y en el medio ambiente, el cual su concepto difiere según sus necesidades. Así daremos continuidad al concepto de recurso turístico donde Herminia Marín Castellón. (2012), afirma que los recursos turísticos son: Todo elemento natural, toda actividad humana o resultado de esta que puede generar un desplazamiento por motivos, esencialmente, de ocio.

Otros autores como: Zimmermann (1933), entiende por recurso turístico, todos los bienes y servicios que, por intermedio de la actividad del hombre y de los medios con que cuenta, hacen posible la actividad turística y satisfacen las necesidades de la demanda. Así mismo, de acuerdo con SECTUR (2002), los llamados recursos turísticos son la base del desarrollo turístico y, en función de su atractivo y singularidad, pueden tener una gran influencia en la elección del destino. Buena parte de los mismos son atractivos de carácter natural o cultural y, por su fragilidad e inestimable valor (normalmente cuanto más únicos y frágiles más atractivos) su protección y buena gestión ha de ser una prioridad. De lo contrario, se pondría en peligro el potencial del lugar como destino turístico.

Los recursos turísticos de un sitio son todas aquellas que hacen de un lugar la diferencia sobre otro sitio. Cada sitio turístico cuenta con recursos, pero es su peculiaridad los que hacen la diferencia y vuelven un sitio en algo más interesante creando así una mayor demanda. Los recursos existen en todos lados, pero lo que es importante es que estos se exploten y se saque su mayor provecho.

Según, Andrés Ribera Berrio (2017, p. 99) propone una nueva definición de recurso turístico, la cual sería “son aquellos bienes naturales o culturales y aquellos espacios públicos y privados, que pueden ser objeto de usufructo¹⁶ turístico mediante el desarrollo de actividades y servicios sustentables a partir de ellos.

Turismo: Siendo el turismo una actividad socio económica que es realizadas por un individuo o grupos de personas que inician un desplazamiento por un tiempo determinado desde su lugar de origen a otro conocido como destino turístico, con potencial para ofrecer una gama de actividades atractivas a visitantes, motivándolos a vivir experiencias únicas, a conocer, recrearse y descansar.

En relación con lo anterior también otros autores y organizaciones han construido conceptos acerca de lo que es el turismo, cabe mencionar que las definiciones que podemos encontrar si bien tiene relación se encuentran ligadas a un tiempo histórico que puede cambiar la cosmovisión del turismo según el momento; como se ilustrara a continuación.

Según la Organización Mundial de Turismo (2007). El turismo es un fenómeno social, cultural y económico relacionado con el movimiento de las personas a lugares que se encuentran fuera de su lugar de residencia habitual por motivos personales o de negocios/profesionales. Estas personas se denominan visitantes (que pueden ser turistas o excursionistas; residentes o no residentes) y el turismo tiene que ver con sus actividades, de las cuales algunas implican un gasto turístico.

FONTUR, (2019) por su parte describe el Turismo Como: “Conjunto de actividades que realizan las personas –turistas– durante sus viajes y estancias en lugares distintos al de su entorno habitual, con fines entre otros de ocio, cultura, salud, eventos, convenciones o negocios. De acuerdo con el desplazamiento de los viajeros, el turismo puede ser: Ley 1558 de 2012

Hunziker & Krapf (1942, p.42). Definían el turismo como: la suma de fenómenos y de relaciones que surgen de los viajes y de las estancias de los no residentes, en tanto en cuanto no están ligados a una residencia permanente ni a una actividad remunerada.

Según, Andrés Rivera Berrio (2012), menciona que el turismo es un fenómeno social que se puede percibir a primera vista como un fenómeno colectivo, en realidad es la expresión de conductas individuales, que se viven en pareja, en familia, con amigos, o con colegas, pero realmente se manifiesta en la sumatoria de las expresiones y vivencias de cada individuo.

En este sentido, mencionan Sancho, A. (2011, p. 14) desde el aspecto económico que: el turismo se ha considerado generalmente como una exportación de una región o nación hacia el lugar de destino (país receptor, lugar de acogida), en el que

se genera renta, se favorece la creación de empleo, se aportan divisas que ayudan a equilibrar la balanza de pagos, se aumentan los ingresos públicos y se fomenta la actividad empresarial. Así, la actividad turística cobra una gran importancia en la economía debido a su elevada aportación a la generación de Valor Añadido Bruto (VAB) en la región receptora.

Turismo Sostenible: El turismo sostenible es aquel que sigue principios sostenibles, es decir, causa un bajo impacto sobre el ambiente y la cultura, fomenta la participación colectiva de las comunidades locales, para que sean beneficiadas económicamente, mediante la inclusión laboral, pago justo y equitativo a los productores, buscando un equilibrio entre el ambiente, la economía y la comunidad, priorizando la conservación de los recursos naturales y salvaguarda de los recursos culturales.

Adicional, Acerenza (2006) turismo afirma que "el desarrollo del turismo sostenible debe ser ecológicamente sostenible a largo plazo, económicamente viable, así como ética y socialmente equitativo"

FUNLIBRE (2004) menciona que el turismo podría ser entendido como un derecho, porque nace de la esencia misma de la persona. Viajar es una pulsión lúdica del sujeto. El viaje es como un juego que mediante la diversión y el descanso propicia el desarrollo de la personalidad del individuo.

Turismo sostenible es "el turismo que tiene plenamente en cuenta las repercusiones actuales y futuras, económicas, sociales y medioambientales para satisfacer las necesidades de los visitantes, de la industria, del entorno y de las comunidades anfitrionas" (OMT, 2016).

Planificación Turística: Es un documento instructivo que permite generar proyectos, programas, estrategias, metas y objetivos, al mismo tiempo orienta a los diferentes actores sociales que están relacionados con la gestión del turismo a participar activamente de las diversas actividades productivas relacionadas con la gestión del turismo en un territorio, también permite la consolidación de gremios municipales, la dinamización de la economía local, y la conservación de sus entornos que van en sintonía con los planes de desarrollo.

Así mismo, Sanchs, (1996) menciona que la planificación es vital para vislumbrar una ruta con objetivos, alcanzar metas y propósitos; para la Organización Mundial del Turismo, la planificación es fundamental para alcanzar el éxito en el desarrollo, gestión y manejo de la actividad.

Producto Turístico: Es la recopilación de varios elementos considerados bienes de servicios muebles e inmuebles también se añaden atractivos naturales y culturales con los que cuenta un destino turístico; Otros autores como Andrés Rivera, (2017) considera que un producto turístico, es en su naturaleza, el resultado de un encadenamiento productivo orientado hacia la suscripción de alianzas para prestar una secuencia de servicios turísticos, en ese sentido, aplican los modelos de clúster para desarrollar sus respectivos productos, y en conjunto la oferta del destino.

Mientras Cárdenas, F. (2001) y Ramírez, C. (2006) definen al producto turístico como el conjunto de bienes y servicios que se ofrecen al mercado en forma individual o en combinaciones de acuerdo con las necesidades y requerimientos de los turistas. Dichos bienes y servicios pueden estar destinados al confort y disfrute material o espiritual de los visitantes.

En contexto con lo anterior FONTUR (2019) indica que el Producto Turístico es la combinación de atractivos y servicios que se ofrecen en el mercado con el fin de satisfacer las necesidades, requerimientos o deseos de los turistas. También añaden a esta definición el Producto Turístico Experiencial, capaz de ser multisensorial, responsable, personal, único y cualitativo emocionalmente, así como tener la capacidad de generar conexión a partir de su creación creado en función de los deseos del turista. Es de resaltar que las empresas y los destinos turísticos no pueden crear experiencias, sino productos experienciales que tienen posibilidades de convertirse en experiencias gracias al proceso de creación que han seguido y su interacción con el turista, él único que la termina validando como tal. (Adaptado de García, José Antonio. Productos Turísticos Experienciales).

Destino turístico: según FONTUR (2019), lo define como un Espacio físico en el que una visitante pernocta por lo menos una noche. Incluye productos turísticos tales como servicios de apoyo, atracciones y recursos turísticos. Tiene límites físicos y administrativos que definen su gestión e imágenes, y percepciones que definen su competitividad en el mercado.

Los destinos locales lo incorporan a varias partes interesadas que a menudo incluyen una comunidad local, y pueden albergar o formar una red para conformar destinos amplios (Organización Mundial del Turismo 2002).

Sostenibilidad: En la búsqueda de alternativas que atenúen problemáticas a través de la conservación de los recursos culturales y naturales para el desarrollo como sociedad, la palabra “sostenibilidad” hace referencia a condición de conservación del entorno por encima de procesos productivos y económicos. A sí mismo, El Informe de Brundtland define desarrollo sostenible: como desarrollo que satisface

las necesidades de la generación presente sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades. (Naciones Unidas, 1987). Y otro autor como Kajikawa declara que “sostenibilidad significa literalmente la habilidad para sostener, o un estado que puede ser mantenido a un cierto nivel” (Segura, s.f., pág. 31).

Para concluir FONTUR (2019), menciona que la sostenibilidad aplicada al turismo está basada en: Atender a las necesidades de los turistas actuales y de las regiones receptoras y al mismo tiempo protege y fomenta las oportunidades para el futuro. Se concibe como una vía hacia la gestión de todos los recursos de forma que puedan satisfacer las necesidades económicas, sociales y estéticas, respaldando al mismo tiempo la integridad cultural, los procesos ecológicos esenciales, la diversidad biológica y los sistemas que sostienen la vida (Organización Mundial de Turismo, 2004)

6. METODOLOGÍA

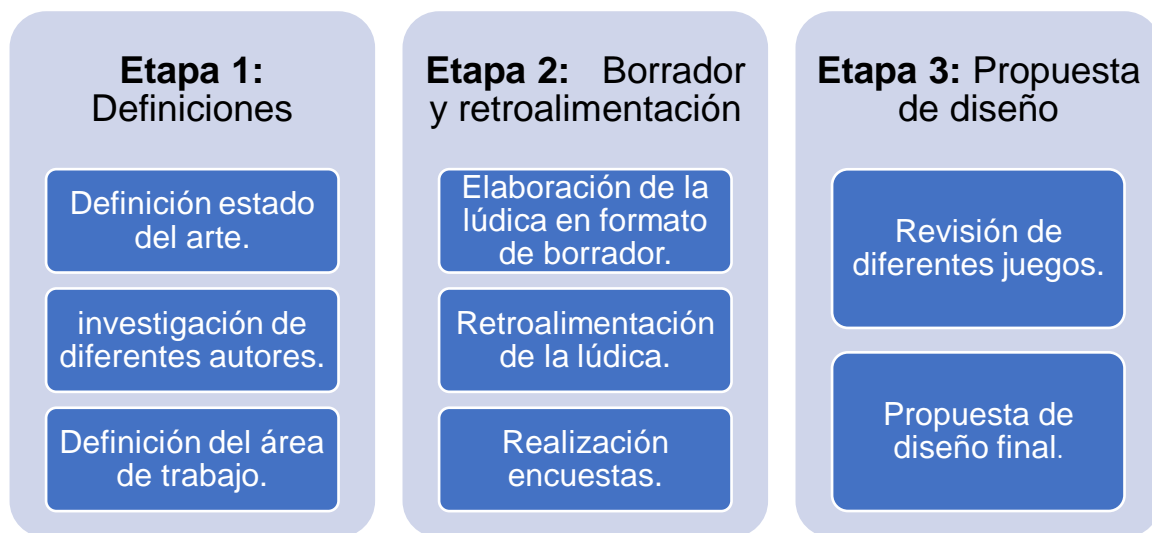
Para el presente proyecto se emplearon las siguientes etapas:

Etapas: Definición el estado del arte y del área de trabajo para el desarrollo del proyecto

Etapas: Elaboración de borrador y retroalimentación

Etapas: Propuesta de diseño.

Ilustración 2: Paso a paso Metodología.



Fuente: Elaboración Propia.

6.1. Etapa 1: Definiciones

6.1.1. Definición estado del arte

La Universidad Tecnológica de Pereira cuenta con un grupo de investigación de operaciones denominado GEIO perteneciente a la Facultad Ciencias Empresariales, fue creado en 1999, desarrolla y transfiere estrategias pedagógicas basadas en la lúdica, para la apropiación de conceptos y la potenciación de habilidades claves en el ejercicio de la ingeniería industrial y afines, a través de un laboratorio lúdico que simula escenarios organizacionales.

Para el desarrollo del presente proyecto, se ha tomado como referencias las metodologías utilizadas por este grupo de investigación que ha servido como soporte para la creación de la lúdica para la enseñanza y explicación de diferentes conceptos turísticos.

El grupo de investigaciones de operaciones GEIO, ha tomado como sustento teórico las corrientes educativas desarrolladas a partir del siglo XX por Piaget, Vigotsky, Ausubel, Kolb y Senge, para crear su propia metodología de enseñanza en la educación universitaria, basada en el aprendizaje significativo por medio del desarrollo de micro mundos en el salón de clases, entendiendo las actividades lúdicas como espacios donde se fomenta la interacción simulada con el mundo real, es decir, se ve al juego como algo serio, donde subyacen decisiones, políticas y estrategias que permiten la comprensión holística del sistema representado; además ve a la lúdica como una forma simplificada de representar un entorno real, donde los participantes pueden experimentar diferentes posturas sin temer grandes consecuencias, lo cual da paso a la reflexión y constitución de disposiciones partiendo de experiencias previas.

La revisión del estado del arte para el desarrollo del presente trabajo se hizo mediante la búsqueda de artículos, libros, trabajos de grado y autores enfocados en pedagogía, enseñanza, aprendizaje, el juego, y lúdica, a través de medios electrónicos e internet, basados en la metodología propuesta por el grupo de investigación de operaciones de la Universidad Tecnológica de Pereira, considerando que es la metodología apropiada para el cumplimiento de los objetivos, pues utilizan la lúdica como una herramienta para la enseñanza.

6.1.2. Investigación de diferentes autores

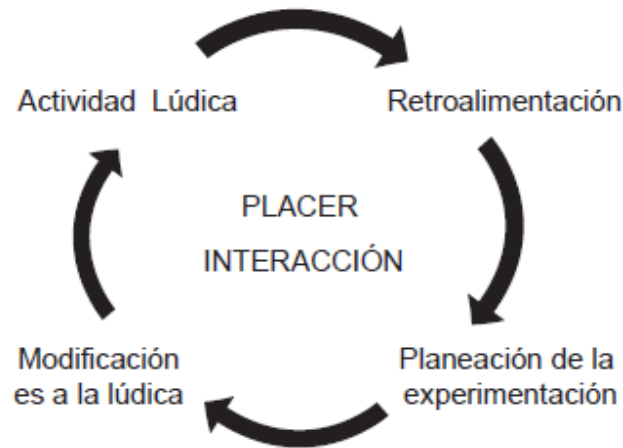
La metodología del grupo de investigación de operaciones GEIO se apoya en los postulados de Russel & Weaver (2011) en los cuales se afirma que el estudiante no mejora el aprendizaje del proceso con laboratorios tradicionales donde se siguen órdenes de manuales y se verifican resultados experimentales, sino a través de espacios que enfaticen en las actividades experienciales. En este marco las lúdicas son una adecuada herramienta pues permiten el aprendizaje significativo por medio de actividades prácticas.

Actualmente, el grupo de investigación de operaciones GEIO busca suplir la necesidad de implementar nuevas formas de enseñanza en aulas de clase de varias universidades del país, basándose en la metodología lúdica que permite al estudiante vivir el conocimiento por medio de la simulación de ambientes reales y lograr que este involucre capacidades como raciocinio, percepción, emoción, memoria, imaginación y voluntad, construyendo así su propio conocimiento.

Para lograr aprehensión de conocimiento mediante la metodología lúdica basada en la experiencia, el grupo de investigación de operaciones GEIO propone una serie de etapas que deben realizarse con base en el Ciclo del Aprendizaje Experiencial propuesto por Kolb, así mismo, emplea la Rueda de Aprendizaje de Peter Senge; de este modo, argumenta la importancia del aprendizaje significativo desarrollado según las premisas de Piaget y Vigotsky. (Ver Figura 2).

La rueda del aprendizaje (figura 2) explica el ciclo para el desarrollo de una lúdica como actividad y medio de aprendizaje, hace referencia a la importancia que tiene en el ciclo la retroalimentación para modificar la lúdica basados en los resultados de esta.

Ilustración 3: Adaptación del ciclo de aprendizaje para planear la lúdica.



Fuente: Bohórquez & Pinzón, 2014.

En este orden, el grupo de investigación de operaciones GEIO expone que sus metodologías lúdicas se llevan a cabo en varias etapas. Durante la primera, se realiza la actividad práctica, generadora de experiencias, de acuerdo con los objetivos del proceso de enseñanza – aprendizaje. Seguidamente, se ejecuta la retroalimentación donde se discuten y resumen las principales experiencias y puntos de vista de los participantes, finalmente se reflexiona en grupo sobre lo sucedido.

Según Kolb, a la hora de aprender se ponen en juego cuatro capacidades diferentes:

- **Capacidad de Experiencia Concreta (EC):** ser capaz de involucrarse por completo, abiertamente y sin prejuicios en experiencias nuevas.
- **Capacidad de Observación Reflexiva (OR):** ser capaz de reflexionar acerca de estas experiencias y de observarlas desde múltiples perspectivas.
- **Capacidad de Conceptualización Abstracta (CA):** ser capaz de crear nuevos conceptos y de integrar sus observaciones en teorías lógicamente sólidas.
- **Capacidad de Experimentación Activa (EA):** ser capaz de emplear estas teorías para tomar decisiones y solucionar problema

David A. Kolb y Roger Fry crearon el ciclo conocido como “**Círculo del aprendizaje a través de la experiencia**”. Los autores argumentan que el aprendizaje puede comenzar en cualquiera de los cuatro puntos, aunque lo más habitual sea comenzar por una experiencia concreta. Igualmente señalan que más que un círculo, debe entenderse la progresión cognitiva como una espiral que va pasando sucesivamente por cada uno de los cuatro tipos de actividades. Como desarrollo de este modelo, los autores propusieron un cuadro de estilos cognitivos: dado que no era habitual que los distintos individuos fueran igualmente capaces en los cuatro tipos de actividad, podían distinguirse cuatro estilos según sus competencias se inclinasen más por un tipo de actividad u otro.

Ilustración 4: Ciclo del aprendizaje.



Fuente: David A. Kolb y Roger Fry, 1998

Se trata de un ciclo de cuatro etapas, que parte de una experiencia concreta (inmersión), la cual es observada y analizada (reflexión) para formular conceptos abstractos (conceptualización) que luego son verificados o experimentados activamente en nuevas situaciones (aplicación), para así crear nuevas experiencias concretas y comenzar de nuevo el ciclo de aprendizaje.

6.1.3. Definición del área de trabajo

Para definir el área de trabajo en la cual se va a desarrollar la lúdica se tuvo en cuenta el departamento de Risaralda, con sus 14 municipios, en especial la zona que está incorporada en la declaratoria del Paisaje Cultural Cafetero Colombiano PCCC debido a que es una zona con alta riqueza cultural y natural, la cual cuenta con gran variedad de recursos, atractivos, parques naturales y en la cual se desarrollan diferentes tipologías de turismo.

El departamento de Risaralda hace parte del PCCC gracias a sus características y a que gran parte de su territorio cumple con los requisitos para obtener esta declaratoria. Esta declaratoria otorgada por la Unesco no fue más que el resultado de un estrecho trabajo de investigación y articulación que permitió conocer y valorar el PCCC. Para otorgar este reconocimiento, se conformaron equipos de trabajo integrados por arquitectos, antropólogos, economistas, historiadores y profesionales de las ciencias ambientales procedentes de los departamentos de Valle del Cauca, Risaralda, Caldas y Quindío, quienes desarrollaron diferentes metodologías de trabajo con la comunidad (familias cafeteras y gremios) para seleccionar el área más representativa de los valores culturales de la región y para identificar percepciones de la gente sobre su patrimonio cultural. El equipo de profesionales desarrolló el modelo de delimitación para justificar el cumplimiento de los criterios V y VI establecidos por el Centro de Patrimonio Mundial en 2008:

Criterio V. Ser un ejemplo destacado de formas tradicionales de asentamiento humano o de utilización de la tierra o del mar, representativas de una cultura (o de varias culturas), o de interacción del hombre con el entorno, sobre todo cuando éste se ha vuelto vulnerable debido al impacto de cambios irreversibles.

El Paisaje Cultural Cafetero de Colombia es un ejemplo destacado de un paisaje cultural centenario, sustentable y productivo, en el cual, el esfuerzo colectivo de varias generaciones de familias campesinas forjó excepcionales instituciones sociales, culturales y productivas, generando, al mismo tiempo, prácticas innovadoras en el manejo de los recursos naturales bajo un paisaje de condiciones extraordinariamente difíciles. La finca cafetera típica en el PCCC se encuentra ubicada en un arduo paisaje de empinadas montañas en donde se articulan la forma y diseño del paisaje cafetero, su tipología arquitectónica y el estilo de vida de sus comunidades. Ellos lograron crear una identidad cultural sin paralelo en donde el aspecto institucional relacionado con el PCCC no tiene igual en ningún otro sitio cafetero en el mundo.

Criterio VI. Estar directa o materialmente asociado con acontecimientos o tradiciones vivas, ideas, creencias u obras artísticas y literarias que tengan una importancia universal excepcional.

La centenaria tradición cafetera es el símbolo más representativo de la cultura nacional en Colombia, por la cual el país ha obtenido reconocimiento en el ámbito mundial. La cultura cafetera ha llevado a ricas manifestaciones tangibles e intangibles en el territorio, con un legado único, que incluye entre otros aspectos, la música, la gastronomía, la arquitectura y la cultura, legados que han pasado de generación en generación.

La tipología arquitectónica única de las fincas cafeteras y la mayor parte de los edificios en las áreas urbanas evolucionó a través del uso de los materiales locales disponibles, en particular la especie nativa única conocida como la guadua angustifolia. El PCC representa una armoniosa integración del proceso productivo, de la organización social y de la tipología de la vivienda, únicos en el mundo y necesarios para el desarrollo de la cultura del café en un área rural tan difícil.

6.2. Etapa 2: Borrador y retroalimentación.

6.2.1. Elaboración lúdica en formato borrador.

Después de realizar la investigación de definiciones y diferentes teorías relacionadas con la lúdica como metodología de aprendizaje, se propone una lúdica como borrador, de la cual surgen diferentes sugerencias y cambios a realizar.

Para realizar el borrador se usaron los siguientes pasos:

- Se realizó la lectura de diferentes autores acerca de teorías sobre el aprendizaje, el juego y la lúdica, como metodología.
- Se jugaron diferentes juegos de mesa y actividades lúdicas para ampliar el conocimiento en el tema.
- Se realizó una lluvia de ideas, estas fueron plasmadas en el papel para tener mayor claridad.

6.2.2. Retroalimentación de la lúdica

La retroalimentación es uno de los elementos esenciales de la comunicación, a través de ella se cierra el sentido del mensaje o actividad que se esté desarrollando, de tal manera que en algunos casos el receptor responde al emisor y en otros solicita la aclaración de información confusa o inexacta, para de esta manera mejorar la actividad.

De esta manera la falta de retroalimentación es uno de los fallos habituales en los procesos comunicativos, educativos y lúdicos, pues no permite la evaluación para fortalecer debilidades e incrementar fortalezas de dichos procesos, ya que la retroalimentación expresa opiniones, juicios fundados sobre el proceso de aprendizaje con los aciertos y errores, fortalezas y debilidades de los estudiantes y de los líderes.

Reflexionar es esencial para realizar todo el potencial de las lúdicas, Según el grupo en la enseñanza de la investigación de operaciones GEIO, (2014) menciona que: la puesta en común puede tardar unos minutos o puede convertirse en una larga discusión. Pero absolutamente debe haber alguna discusión general del juego y de su relación con los propósitos más generales de la capacitación.

Según Booth et al., (2011) el uso de la interacción física y los juegos puede mejorar en gran medida la capacidad para dar a entender conceptos y estrategias clave. En este contexto, los juegos son metáforas que proporcionan una manera de entender alguna situación o proceso en particular; sin embargo, estos autores sostienen enfáticamente que: ¡No hay aprendizaje en los juegos en sí, solo en la discusión de los juegos! ¡Por tanto, los facilitadores del juego deben tener cuidado de no pasar más tiempo jugando que discutiendo!

Las principales experiencias y puntos de vista se resumieron inmediatamente después de cada juego, la sesión de preguntas siguió siete pasos que se muestran a continuación (tabla 1) para cualquier juego específico.

Tabla 1: Paso a paso para retroalimentación.

1. Describir los problemas y acontecimientos que se produjeron durante el juego.
2. Determinar la medida en que también se producen esos problemas y eventos en el sistema real.
3. Decidir qué factores en el juego fueron los responsables de esos problemas y eventos.
4. Determinar el grado en que esos factores también están presentes en el sistema real.
5. Identificar los cambios en el juego que evitarían o resolverían los problemas más graves.
6. Indique como los cambios correspondientes podrían hacerse el sistema real.
7. Adquirir el compromiso de lograr los cambios necesarios en el sistema real.

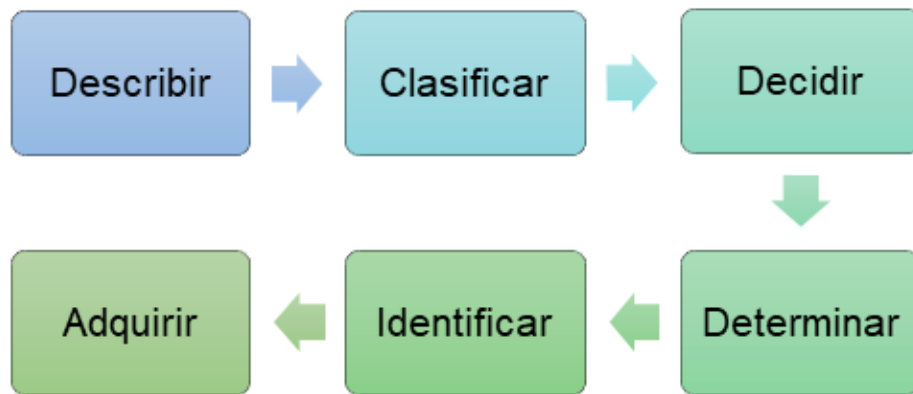
Fuente: Booth et al., 2011

Algunas recomendaciones adicionales que Booth et al., (2011) presentan son:

- Asegúrese de que los jugadores sienten un sentido de responsabilidad por la conducta que se produjo en su juego. Esto es muy importante. Si lo atribuyen a alguna influencia exógena, variable aleatoria o un error del facilitador, no tendrán ningún incentivo para examinar el proceso de juego y aprender de este. A través de su cuidadosa facilitación, usted puede ayudar a que se conviertan en estudiantes de su propio comportamiento. Pero hay que hacerlo de una manera que evite la vergüenza. El administrador del grupo puede emplear este tipo de lenguaje, por ejemplo: “Cuando un grupo de gente inteligente como usted, que honestamente quieren hacer el bien, se comportan de esta manera, tiene que haber una razón subyacente” No deje que los participantes imaginen que usted considera que su comportamiento debe haber venido de la estupidez, la ignorancia o la mala voluntad.
- Durante el debate y la retroalimentación, lo mejor es no señalar a una persona específica para que participe, podría ser embarazoso. Permita a los participantes que decidan compartir sus pensamientos o no.

Para el desarrollo del presente proyecto y en base a la metodología para retroalimentación anteriormente descrita, se propuso el siguiente esquema para retroalimentar la lúdica que se va a desarrollar.

Ilustración 5: Metodología propuesta para retroalimentación.



Fuente: Elaboración propia.

El esquema propuesto es la forma en cual se llevó a cabo la retroalimentación de la lúdica a desarrollar, son 6 pasos que consisten en:

- Describir los problemas y acontecimientos que se produjeron durante la lúdica.
- Clasificarlos en debilidades, fortalezas, amenazas, oportunidades.
- Decidir qué factores en la lúdica fueron los responsables de esos problemas identificados.
- Determinar el grado de importancia en la lúdica de cada uno de estos factores.
- Identificar los cambios en la lúdica que evitarían o resolverían los problemas más graves.
- Adquirir el compromiso de lograr los cambios o mejoras necesarios para la lúdica.

La realización de este proceso de retroalimentación mediante el paso a paso anteriormente descrito va a permitir la continua mejora del juego y sobre todo el

permanente desarrollo del mismo, pues este fue aplicado a varios estudiantes de turismo sostenible de la UTP y algunos docentes de dicha carrera.

6.2.3 Realización de encuestas.

Para facilitar el proceso de retroalimentación de la lúdica se realizó una encuesta una vez finalizada la prueba piloto que se realizó con los grupos elegidos para desarrollar la lúdica. (Ver anexo 1).

Esta encuesta se realizó a todas las personas que jugaron la lúdica (estudiantes y docentes), clasificándolos de acuerdo con el género (hombre o mujer), a su ocupación y al rango de edad, estos datos permitieron identificar mediante una segmentación de mercados de quien proviene los comentarios, sugerencias o críticas.

Una vez realizadas las encuestas, se tabularon los datos en Excel para tener en graficas los resultados y facilitar la lectura de estos (Ver anexo 2).

Esta tabulación se hizo en Excel en una hoja de cálculo, se arreglaron las filas y columnas de modo que cada columna represente una pregunta que se le preguntó en la encuesta y cada fila será para las respuestas dadas por cada individuo que respondieron a la encuesta, luego se empezó a llenar la planilla con la información recopilada en las encuestas. Finalmente, la mejor herramienta para desplegar la información resumida es generar una tabla dinámica con la información de la tabla realizada

Después de tener los resultados de las encuestas tabulados y graficados, se procedió a realizar los cambios o mejoras necesarias a la lúdica para así obtener la versión final de la misma.

6.3. Etapa 3: Propuesta de diseño.

6.3.1. Revisión diferentes juegos

Para definir la propuesta de diseño final, se realizó la revisión de diferentes juegos de mesa, que, a pesar de no estar relacionados directamente con el turismo, permitieron desarrollar una lluvia de ideas para la propuesta final de la lúdica.

Estos juegos de mesa revisados se jugaron con diferentes personas, analizando como es el desarrollo del juego, la metodología utilizada y la percepción que tienen los jugadores.

Se seleccionaron tres juegos de mesa con metodologías y objetivos diferentes, con el fin de ampliar un poco más el conocimiento y adquirir más ideas.

Para la revisión de estos juegos se tomaron criterios como el nombre, la fecha en la que se jugó, las características principales del juego y los materiales que cada uno contiene, basados en esta información obtenida se procedió a realizar un análisis.

Tabla 2: Revisión de juegos.

JUEGO	FECHA REVISIÓN	CARACTERÍSTICAS	¿QUÉ INCLUYE?
Life	Oct 14-2019	<ul style="list-style-type: none">• Es espontáneo• Tiene límites• Tiene reglas• Tienen una finalidad• Evolucionan• Funciones sociales y culturales• Funciones emocionales• Interactúan con la realidad	<ul style="list-style-type: none">• 55 tarjetas (profesión, estudios universitarios, inversión a largo plazo, primera casa, casa nueva y comparte tu riqueza).• 25 peones de Life.• 16 peones de gira para ganar.• 4 fichas de carros.• 2 juegos de clavijas.• 1 tablero.• 1 ruleta.• Certificados de aumento de sueldo.

			<ul style="list-style-type: none"> • Certificados de préstamo bancario. • Billetes Life e instructivo.
Monopoly Colombia	Oct 2019	14-	<ul style="list-style-type: none"> • Inspirado en Colombia • Tiene 22 lugares representativos del país. • Juego de intercambio de propiedades. • Tiene reglas. • Se construyen casas y hoteles en las propiedades. • Para ganar hay que tener la mayor fortuna o que los oponentes quiebren.
Tío Rico	Oct 2019	14-	<ul style="list-style-type: none"> • El objetivo es ser el más rico. • Compra, venta y alquiler de propiedades. • Se construyen casas y castillos en las propiedades. • Negociación entre jugadores. • Tiene reglas. • Mundo de negocios.
UNO	Oct 2019	14-	<p>El objetivo de Uno es deshacerse de todas las cartas que se “roban” inicialmente, diciendo la palabra Uno cuando queda la última carta en la mano; si el jugador no dice Uno cuando tiene solo una carta será</p> <p>El juego cuenta con un total de 108 cartas para el juego Uno original y 112 para el lanzado en 2005</p>

		penalizado con 2 cartas.	
EL CUBO O CUBTOUR	Oct 14- 2019	Es práctico y fácil de llevar, enseña acerca de la gestión desde los atractivos turísticos sustentables, abarcando varios ámbitos de la gestión. Está orientado a formar en conocimientos y prácticas turísticas a grupos sociales priorizados, buscando con ellos contribuir a la superación de la pobreza atendiendo a personas en riesgo social y a jóvenes bachilleres, estudiantes de turismo y empleados turísticos emergentes	6 Tarjetas con información que al unir las forman el cubo

Fuente: Elaboración propia.

6.3.2 Propuesta de diseño final

Como paso final de la metodología implementada para el desarrollo de la presente propuesta lúdica, se procedió a realizar el diseño final, teniendo en cuenta las correcciones, los comentarios y la retroalimentación empleada anteriormente.

Este diseño final propone una actividad lúdica mediante un juego de mesa que permite explicar y enseñar acerca de las diferentes tipologías de turismo, sus términos y la diferenciación de diferentes conceptos, para el diseño final de la lúdica se tuvo en cuenta factores como:

Tener un tema específico: como se mencionaba anteriormente el objetivo principal del mismo es enseñar acerca del turismo y su terminología.

Redactar una descripción corta: donde se explica de manera breve en que consiste la lúdica y como se va a desarrollar.

Definir un estilo de juego: basados en la experiencia, en el análisis y la revisión de diferentes juegos, se define el estilo y la forma de lúdica a desarrollar.

Retroalimentación del borrador: antes de definir el diseño final de la lúdica, se hizo un borrador de este, para jugarlo con estudiantes y profesores del sector turístico y de esta manera obtener sus opiniones para realizar los cambios o mejoras necesarias para el diseño final.

7. RESULTADOS

7.1. Etapa 1: Definiciones.

7.1.1. Definición estado del arte.

En el ámbito turístico son muy escasas las actividades lúdicas que puedan existir para la enseñanza y explicación de diversos conceptos.

En la actualidad la academia enseña a sus estudiantes de forma teórica y en prácticas o salidas académicas de campo. El desarrollo de capacitaciones a actores claves del gremio turístico como prestadores de servicio, agencias de viajes, hoteles, restaurantes etc., se hacen basadas en actividades teórico-prácticas, sin tener en cuenta actividades lúdicas que como se mencionaba anteriormente son una muy buena fuente de aprendizaje en la actualidad para cualquier tipo de persona, desde un niño hasta un adulto.

La isla del pensamiento es una actividad lúdica creada por Juan Felipe Cuellar Quintero estudiante de ingeniería industrial de la Universidad Tecnológica de Pereira relacionada con el sector turístico, esta actividad consiste en la creación de un hotel en una isla que tiene diversas características, grupos ya que en ella se encuentran diversos recursos naturales (fauna y flora), tribus aborígenes y hoteles previamente constituidos. Para el desarrollo de la actividad se debe dividir el grupo en 5 subgrupos, a cada uno se le entrega un tablero donde se encuentra dibujada la isla sobre un formato de cuadros con las características anteriormente mencionadas y cada grupo debe construir su hotel basados en la teoría de los seis sombreros del pensamiento, proveniente de un libro de Edward De Bono nacido en Malta el 19 de mayo de 1933, en el que se expone una metodología para discusiones y toma de decisiones en grupo, conocida como método de los seis sombreros para pensar, de los seis sombreros de Bono, o simplemente de los seis sombreros. La herramienta, combinada con el pensamiento lateral al que es asociada, provee de unas materias a los grupos para pensar juntos más efectivamente, y materias para planear procesos de pensamiento de un modo detallado y cohesivo, estos sombreros son:

Sombrero blanco: deberán construir su hotel de forma neutral, basados en cifras, datos y tendencia.

Sombrero rojo: deberán construir su hotel basados en la intuición, reacción interior y la emoción.

Sombrero negro: deberán construir su hotel basados en la negatividad (constructiva) objetividad.

Sombrero amarillo: deberán construir su hotel basados en el optimismo y positivismo.

Sombrero verde: deberán construir su hotel basados en la creatividad y libertad de pensamiento.

Para la construcción del hotel en dicha isla se deben tener en cuenta las siguientes condiciones para su ubicación y construcción:

El tamaño del hotel debe ser de 5x5 cuadros del formato.

El hotel debe garantizar al visitante o huésped la visita al menos 9 de los 16 sitios turísticos de la isla.

El hotel debe garantizar una ruta turística entre este y los sitios turísticos mencionados previamente, además de una vía de acceso desde el aeropuerto.

Por seguridad la ruta debe estar alejada como mínimo 2 cuadros del formato de las tribus caníbales.

Como se mencionaba anteriormente esta actividad lúdica pretenden enseñar acerca de la planificación del turismo, más detalladamente en el área hotelera, sin embargo, este juego no explica con exactitud y no hace la diferencia en lo que es un atractivo, un recurso, una actividad o un producto turístico.

Ilustración 6: La Isla del Pensamiento.



Fuente: Juan Felipe Cuellar Quintero, creador juego La isla del pensamiento.

Ilustración 7: Jugando la Isla del pensamiento.



Fuente: Elaboración Propia.

La lúdica anteriormente mencionada nace también desde el grupo GEIO, un grupo de investigación perteneciente a la Facultad de ciencias empresariales de la Universidad Tecnológica de Pereira que busca el diseño de herramientas lúdicas con una metodología donde confluyen conceptos de aprendizaje significativo y experiencial, en la que el estudiante es el creador de su propio conocimiento.

El grupo GEIO, ha tomado como sustento teórico las corrientes educativas desarrolladas a partir del siglo XX por Piaget, Vigotsky, Ausubel, Kolb y Senge, para crear su propia metodología de enseñanza en la educación universitaria, basada en el aprendizaje significativo por medio del desarrollo de micro mundos en el salón de clases, entendiendo las actividades lúdicas como espacios donde se fomenta la interacción simulada con el mundo real, es decir, se ve al juego como algo serio, donde subyacen decisiones, políticas y estrategias que permiten la comprensión holística del sistema representado; además ve a la lúdica como una forma simplificada de representar un entorno real, donde los participantes pueden experimentar diferentes posturas sin temer grandes consecuencias, lo cual da paso a la reflexión y constitución de disposiciones partiendo de experiencias previas.

Sumado a esto, la metodología de GEIO también se apoya en los postulados de Russel & Weaver (2011) en los cuales se afirma que el estudiante no mejora el aprendizaje del proceso con laboratorios tradicionales donde se siguen órdenes de manuales y se verifican resultados experimentales, sino a través de espacios que enfaticen en las actividades experienciales. En este marco las lúdicas son una adecuada herramienta pues permiten el aprendizaje significativo por medio de actividades prácticas.

7.1.2. Área de Trabajo.

El departamento de Risaralda es uno de los 32 departamentos de Colombia, se localiza en el centro-oeste del país haciendo parte de la región Andina. Cuenta con una superficie 4.140 Km², lo que representa el 0.36 % del territorio nacional. Su capital es la ciudad de Pereira y está dividido política y administrativamente en 14 municipios, se encuentra ubicado entre las cordilleras Occidental y Central y lo cruza el río Cauca

El PCCC reúne en su zona principal áreas específicas de 47 municipios y 411 veredas, y en su área de amortiguamiento, cuatro municipios y 447 veredas de los departamentos de Caldas, Quindío, Risaralda y Valle del Cauca, ubicadas en las ramificaciones Central y Occidental de la cordillera de los Andes. Sobre estos sistemas montañosos se han desarrollado representativas zonas de producción

de café que constituyen un conjunto reconocido por sus atributos, las relaciones entre sus habitantes y su herencia cultural.

Por sus condiciones de “localización, relieve, clima y suelos, esta región presenta un elevado número de hábitats de interés estratégico para la conservación de la diversidad biológica”. Cuenta con una gran presencia de bosques nativos y corredores biológicos considerados indispensables para la conservación de la biodiversidad mundial.

Teniendo en cuenta esta declaratoria en la región, la lúdica a desarrollar se realizará en base a las características principales del PCCC en el departamento de Risaralda, se tomarán aspectos importantes como sus atractivos, costumbres, fauna, flora y recursos naturales y culturales característicos de la región para desarrollar la lúdica.

Ilustración 8: Paisaje Cultural Cafetero de Colombia.



Fuente: Página web Paisaje Cultural Cafetero.

El departamento de Risaralda es por convicción el departamento verde. Por sus montañas, su vegetación, los números parques naturales y el compromiso institucional por cuidar el medio ambiente, la biodiversidad y riqueza natural que lo circunda. Entre importantes centros poblados, grandes obras de infraestructura y vida, se encuentra la zona reconocida por Unesco y de la que hacen parte los municipios: incluye ciertas veredas de las áreas rurales de los municipios de Apía, Balboa, Belén de Umbría, Guática, La

Celia, Marsella, Pereira, Quinchía, Santa Rosa de Cabal y Santuario; y áreas urbanas de Apía, Belén de Umbría, Marsella y Santuario. En su zona de amortiguamiento, algunas veredas de Dosquebradas y Mistrató.

Ilustración 9: Características Paisaje Cultural Cafetero de Colombia.



Fuente: Pagina web.

La lúdica a desarrollar consiste en la elaboración de un producto turístico que contenga actividades y características autóctonas del paisaje cultural cafetero en el departamento de Risaralda, el cual cuenta con un Sistema Departamental de Áreas Protegidas que cubre el 33% del territorio del departamento, conformado por:

- Parques Nacionales Naturales
- Parques Naturales Regionales
- Distritos de Manejo Integrado
- Reserva Forestal Protectora
- Santuario de Flora y fauna
- Área de manejo especial

El departamento de Risaralda cuenta con 22 áreas protegidas, distribuidas en sus 14 municipios y algunas abarcan otros departamentos.

Tabla 3: Áreas protegidas departamento de Risaralda.

No.	NOMBRE ÁREA NATURAL PROTEGIDA	CATEGORÍA	UBICACIÓN	ÁREA (Ha)
1	Alto Amurru	Área de manejo especial	Pueblo Rico	11,039.92
2	Cuencas ríos Aguila y Mistrató	Área de manejo especial	Mistrató, Pueblo Rico	32,381.93
3	Alto del Rey	Área de Recreación	Balboa	137.58
4	Cerro Gobía	Área de Recreación	Quinchía	272.04
5	Alto del Nudo	Distrito de conservación de suelos	Pereira, Dosquebradas, Marsella, Santa Rosa de Cabal	2,802.17
6	Barbas - Bremen	Distrito de conservación de suelos	Pereira (Risaralda) - Filandia, Circasia, Salento (Quindío)	4,360.64
7	Campoalegre	Distrito de conservación de suelos	Santa Rosa de Cabal	21,131.50
8	La Marcada	Distrito de conservación de suelos	Dosquebradas, Santa Rosa de Cabal	1,873.84
9	Agualinda	Distrito de Manejo Integrado	Apia	326.75
10	Arrayanal	Distrito de Manejo Integrado	Mistrató	1,256.25
11	Cristalina La Mesa	Distrito de Manejo Integrado	Guática	2,251.68

12	Cuchilla de San Juan	Distrito de Manejo Integrado	Pueblo Rico, Apia, Belén de Umbría, Mistrató,	11,157.44
13	Guasimo	Distrito de Manejo Integrado	La Virginia	1,446.80
14	Planes de San Rafael	Distrito de Manejo Integrado	Santuario	510.43
15	Nevados	Parque Nacional Natural	Santa Rosa de Cabal, Pereira (Risaralda) - Villamaría (Caldas) - Salento (Quindío) - Ibagué, Anzoátegui, Santa Isabel, Murillo, Villahermosa, Casabianca, Herveo (Tolima)	21,621.41
16	Tatamá	Parque Nacional Natural	Santuario, Pueblo Rico, Apia, La Celia (Risaralda) - El Águila (Valle) - San José del Palmar, Novita, Condoto, Santa Rita de Iró y Tadó (Chocó)	12,133.25
17	Rio Negro	Parque Regional Natural	Pueblo Rico	197
18	Santa Emilia	Parque Regional Natural	Belén de Umbría	528.72

19	Ucumari	Parque Natural Regional	Pereira, Santa Rosa de Cabal	3,985.55
20	Verdum	Parque Natural Regional	La Celia, Santuario	574.97
21	La Nona	Reserva Forestal Protectora	Marsella	511.85
22	Otún - Quimbaya	Santuario de Flora y Fauna	Pereira	420.58

Fuente: Sistema de información ambiental y estadístico SIAE – CARDE, Dic14, 2017.

El departamento de Risaralda cuenta con una lista consolidada que confirma la existencia de 134 especies de mamíferos, la cual constituyen el 25 % de las especies de mamíferos del país, siendo un departamento muy diverso en su fauna y flora.

En esta zona hacen presencia tres grupos de monos aulladores, especie representativa de la fauna nacional que se encuentra bajo amenaza de extinción. Habitan también águilas, la danta de páramo, el oso de anteojos, venados y una diversidad de aves.

Se ha reportado presencia de paujiles y pavas, abundantes especies de colibríes, toro de monte y buen número de especies de águilas, lo que hace del avistamiento de aves la práctica más solicitada por los visitantes de la región.

Colombia, con el 0.1% del territorio mundial, tiene cerca del 20% de las aves del planeta, en un sólo país se pueden observar más de 1.876 especies. Colombia permanece oficialmente como el país más diverso del mundo en aves. En esta región se pueden encontrar especies de aves como:

- El barranquero (Momotus Omota).
- Tangara Multicolor (Chlorochrysa nitidísima).
- Colibrí Cola de raqueta (Ocreatus underwoodii).
- Cacique candela (Hypopyrrhus pyrohypogaster).
- Terlaque Pechiazul o Tucán celeste (Andigena Nigrirostris).

El departamento de Risaralda cuenta con gran variedad de flora, las más características de la región son:

La Guadua: En la región abunda la variedad bambusa arudinacea. La guadua es un bambú que pertenece a la familia de las gramíneas, hay aproximadamente 1.000 especies y de esas 500 son originarias de América.

Orquídeas: La variedad cattleya labiatae trianae fue adoptada como la flor emblemática por Ley 3 del 9 de mayo de 1834. Esta variedad abarca 15 colores y es una de las 3.000 especies de orquídeas que se producen en el país.

Heliconias: heliconia bihai es un género que agrupa más de 100 especies de plantas tropicales, originarias de Suramérica, Centroamérica y las islas del Pacífico de Indonesia. También se les conoce como platanilla por la forma de sus hojas. Las heliconias protegen las fuentes de agua y son imprescindibles en la reforestación.

Saman: Samanea saman, árbol de la lluvia, campano, samán, es una especie botánica de árbol que puede alcanzar hasta 20 metros de altura.

Café: el café arábigo es el que se cultiva desde más antiguamente y representa el 75% de la producción mundial de café

Bosque Andino: el bosque andino se localiza a alturas entre los 2.300 y los 3.000 metros sobre el nivel del mar (msnm) entre los bosques de niebla se encuentran los robledales y los bosques de niebla.

En cuanto al ámbito cultura, en el departamento de Risaralda se celebran diferentes festividades en cada uno de los municipios, estas son:

Tabla 4: Festividades de Risaralda.

FESTIVIDAD	LUGAR	FECHA
Fiestas aniversarias departamento de Risaralda.	Risaralda	Febrero 1
Fiestas de la cosecha.	Pereira	Agosto 30
Fiestas Aniversarias de Apía.	Apía	Agosto 15
Fiestas Aniversarias de Balboa.	Balboa	Abril
Fiestas Aniversarias de Belén de Umbría.	Belén de Umbría	Octubre
Fiestas del Progreso.	Dosquebradas	Diciembre
Fiestas Aniversarias de Guática.	Guática	Octubre

Fiestas Aniversarias de La Celia.	La Celia	Noviembre
Fiestas Aniversarias de La Virginia.	La Virginia	Diciembre
Fiestas de la Amistad.	Marsella	Noviembre
Fiestas Aniversarias de Mistrató.	Mistrató	Marzo
Fiestas Aniversarias de Pueblo Rico.	Pueblo Rico	Noviembre
Fiestas Aniversarias de San Pedro y San Pablo.	Quinchía	Junio
Fiestas Aniversarias o de las Araucarias.	Santa Rosa	Octubre

Fuente: Sistema Nacional de información cultural SINIC, 2016

La gastronomía en el departamento de Risaralda es muy diversa, exótica y cautivadora como lo son su geografía e historia. En cada uno de los 14 municipios se puede encontrar una amplia oferta de platos.

Es un recorrido por las texturas, aromas y sabores propuestos por las manos amorosas de los mejores cocineros de la región. “Un chorizo santarrosano se caracteriza por estar fabricado con carne de cerdo, magra, picada a mano, poco aliño y mucho amor”, revelan los herederos de la tradición gastronómica que por años ha caracterizado a Santa Rosa de Cabal.

Al recorrer la región se encuentran otros platos típicos como sancocho, en Marsella; medallones y quesos, en Santuario; gallina enterrada, fiambre y vinos de naranja, mora, maracuyá y café, en Apía; sancocho de bagre, viudo de pescado y barbudo frito, en La Virginia; nalgas de ángel (envuelto), fiambre carambará, chiquichoques, frijoladas y aloja (chicha), en Quinchía; y general, otros platos típicos de la cocina antioqueña y criolla, como la tradicional bandeja paisa, que el visitante podrá saborear en cualquier restaurante de Risaralda.

Tamal, empanada, papa rellena, chorizo, morcilla y frijoles, siempre caerán bien si de sobremesa se incluye un sirope, o una mazamorra acompañada por un dulce de guayaba; o brevas y papaya en almíbares, como postre.

El sirope es una bebida tradicional y refrescante hecha a base de panela, clavos, canela y limón, que se sirve bien fría. Se usa para calmar la sed o como sobremesa de cualquier comida.

El departamento de Risaralda cuenta con alrededor de 200 inmuebles y muebles considerados como patrimonio arquitectónico entre casas, haciendas, iglesias, conventos, etc.

El desarrollo del presente trabajo se realizará en el área de trabajo anteriormente descrita, en el marco del Paisaje Cultural Cafetero de Colombia en el departamento de Risaralda, resaltando sus atractivos más relevantes naturales, culturales, la fauna, flora y la gran diversidad de recursos que tiene el departamento para ofrecer a nivel turístico.

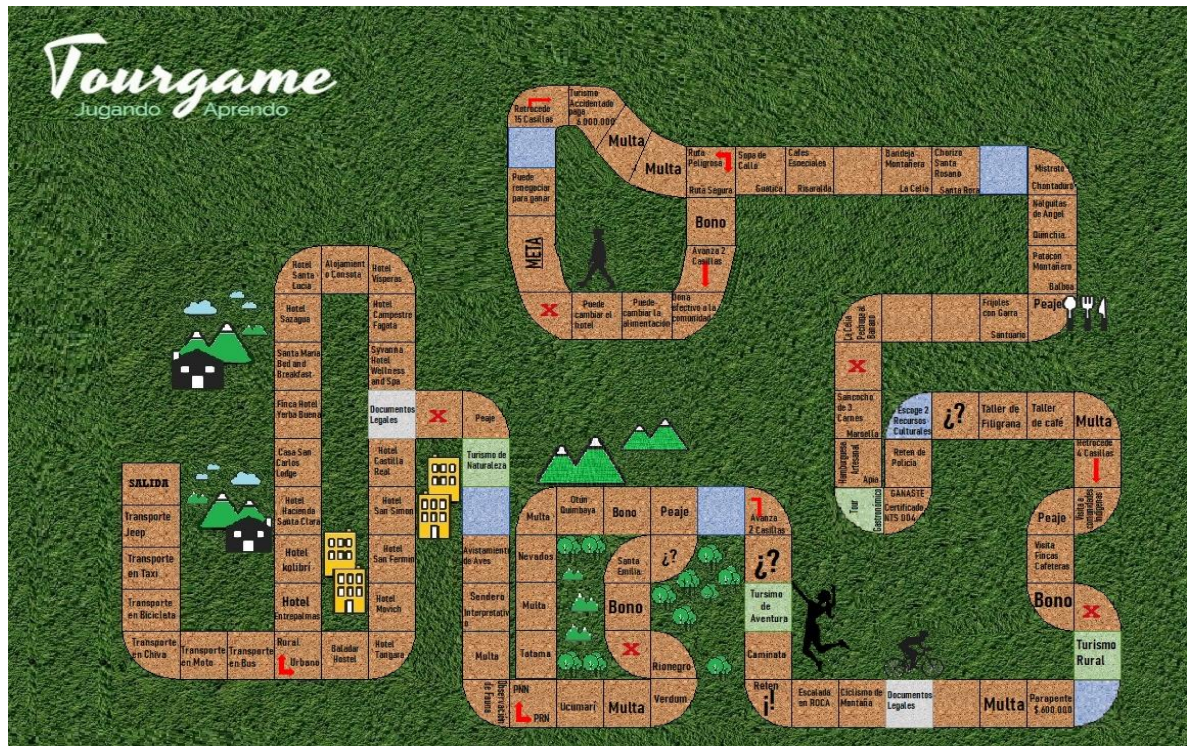
7.2. Etapa 2: Borrador y retroalimentación.

7.2.1. Elaboración lúdica en formato borrador

Se elaboró de manera digital una lúdica tipo juego de mesa, la cual consiste en un tablero con una ruta conformada por varias casillas, como se menciona anteriormente el objetivo principal de esta lúdica es enseñar acerca del turismo y de diferentes terminologías para mejorar la planificación del mismo, cada casilla representa diferentes características de la región, recursos, parques, platos típicos, transporte típico, algunas van a representar ciertas acciones que un turista puede tener y que no son sostenibles, estas casillas representaran para el jugador pagar una multa, otras casillas representarán los peajes que hay en el departamento y dependiendo del transporte que el jugador tenga deberá pagar la tarifa indicada.

Este juego se propone para 4 o 6 jugadores, contiene el tablero, dados, las fichas y las tarjetas que representan las casillas anteriormente descritas y por las cuales los jugadores deberán pagar algo o hacer una donación a la comunidad dependiendo del caso.

Ilustración 10: Diseño base de juego.



Fuente: Elaboración propia.

Después de que cada jugador haya realizado todo el recorrido y llegado a la meta gana el jugador que tenga el paquete turístico más completo y no se encuentre endeudado con el banco, cumpliendo con una serie de requisitos mínimos, es por esto que el juego tiene casillas que permite negociar con otros jugadores para que cada uno tenga la posibilidad de cumplir con el objetivo.

7.2.2. Retroalimentación de la lúdica

Con el diseño anteriormente mencionado, se jugó la lúdica con diferentes personas, entre estudiantes, profesionales y familiares, con el fin de obtener sus recomendaciones y mejoras para generar la versión final de la lúdica.

Al realizar la lúdica se obtuvieron las siguientes conclusiones:

- A pesar de ser un juego de mesa, se debe jugar solo con 1 dado
- Se tomó la determinación de eliminar algunas tarjetas como multas y de certificados de donación que sobraban dentro del juego.

- Se deben agregar más casillas de diferentes tipos (Preguntas, parques recreacionales, tienda de compra para documentos legales, pierde el turno, bonos y puntos de partida) para brindarle al jugador más oportunidades.
- Se deben imprimir más cantidad de tarjetas
- Se deben unificar los valores de dinero que se van a manejar durante el desarrollo del juego.
- Añadir un poco más de información en algunas tarjetas para que los jugadores puedan aprender más acerca del departamento de Risaralda en el marco del PCCC
- Hacer las casillas un poco más grandes.

7.2.3 Realización de encuestas

Se realizó una encuesta a cada jugador una vez finalizado el juego, para un total de 6 encuestas realizadas (ver anexos). En la primera parte de la encuesta se le pide a la persona calificar de 1 a 10 el juego según haya sido la percepción del jugador, siendo 1 la calificación más baja, 5 una calificación media y 10 la calificación más alta, mediante los siguientes criterios respectivamente:

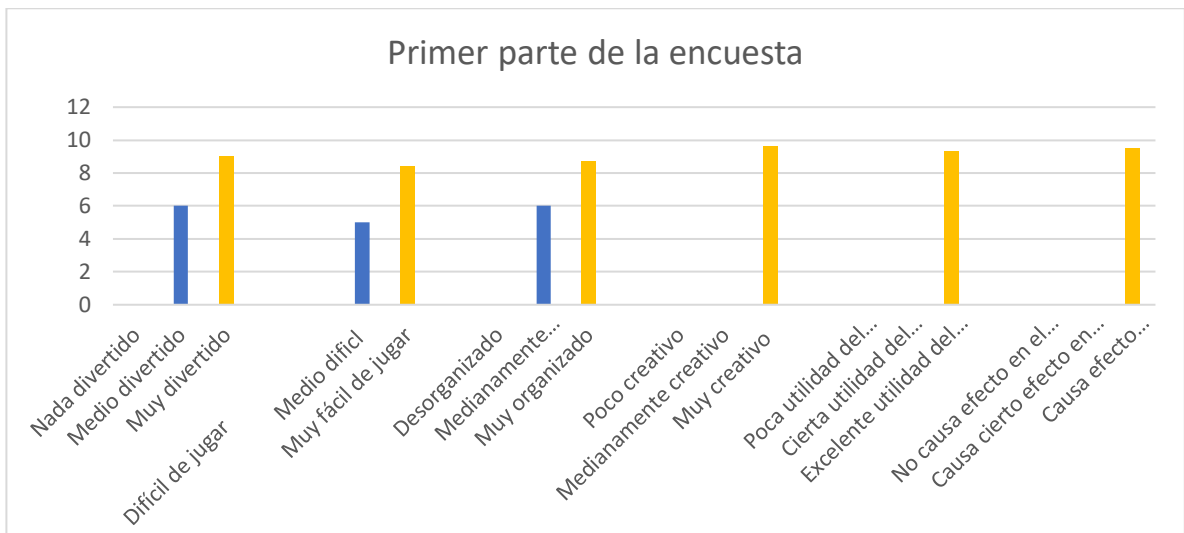
- ✓ Nada divertido, medianamente divertido, muy divertido
- ✓ Difícil de jugar, medianamente difícil de jugar, muy fácil de jugar
- ✓ Desorganizado, medianamente organizado, muy organizado
- ✓ Poca utilidad del material de apoyo, cierta utilidad del material de apoyo, excelente utilidad en el material de apoyo
- ✓ No causa efecto en el participante, causa cierto efecto en el participante, causa un efecto significativo en el participante

La segunda parte de la encuesta es para que el jugador califique de 1 a 5 que tan fácil fue entender la metodología del juego

Y por último hay dos preguntas abiertas en las cuales se busca saber que le cambiarían al juego y que le mejorarían.

Para la primera parte de la encuesta se tabularon las encuestas totales y se promediaron los resultados en la siguiente gráfica:

Tabla 5: Realización de encuesta No.1.

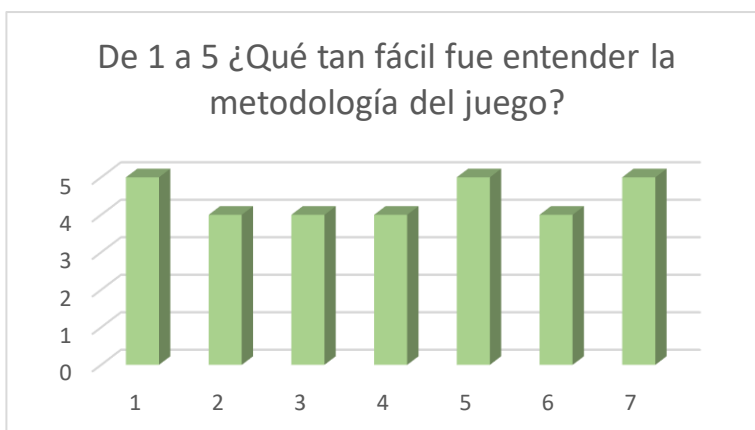


Fuente: Elaboración Propia.

Se puede evidenciar que en general la lúdica propuesta es considerada por los jugadores como divertida, fácil de jugar, organizada, creativa, el material de apoyo es útil y causa un efecto significativo en los participantes.

Para la segunda parte de la encuesta se tabularon los resultados totales y los resultados fueron los siguientes:

Tabla 6: Realización de encuesta No. 2.



Fuente: Elaboración Propia.

Se evidencia que en general para los jugadores fue fácil entender la metodología del juego.

Finalmente, para la última parte de la encuesta la cual está conformada por dos preguntas abiertas, en general las recomendaciones fueron, ser más claros con las normas de la lúdica, que las tarjetas de atractivos y recursos tengan una descripción, al igual que los hoteles para que los jugadores puedan conocer más acerca de estos sitios que hay en la región y añadirle al juego algunas casillas que le permitan al jugador ganar dinero y poder tener recursos económicos para lograr el objetivo

7.3. Etapa 3: Propuesta de diseño.

7.3.1. Revisión diferentes juegos

Se realizó la revisión de 3 juegos de mesa (Life, Monopoly y Tío Rico, ver cuadro 2) los cuales tienen una dinámica de pensar y analizar bien cada situación. Los 3 juegos manejan dinero y un banco, se caracterizan por brindarle al jugador la capacidad de negociar y de tomar decisiones a nivel económico. El Monopoly y el tío rico tienen en común que ambos tienen como ganador de juego al jugador más millonario que quede, cada jugador puede comprar, vender, subastar o arriendas sus propiedades para poder lograr el objetivo, mientras que el juego Life busca enseñar acerca de la vida, de las decisiones que se deben tomar a lo largo de la vida escolar, universitaria, profesional y de familia, y enseña las consecuencias que cada una de las decisiones que tome trae a la vida, es un juego que simula la vida real del ser humano, al igual que los otros dos también maneja la parte monetaria, pero no una forma tan elitista, sino de manera que enseña a los jugadores que en la vida para muchos objetivos que queramos alcanzar o cosas que queramos tener se debe contar con una economía estable para suplir todas las necesidades. El juego Life invita a los jugadores a reflexionar sobre ¿A dónde te llevarán tus decisiones? viajando por la vida y decidiendo cómo se hará una fortuna. Le ofrece al jugador la posibilidad de seguir el camino de la escuela o ir directo a empezar tu profesión, o de elegir el camino peligroso y apostar toda la fortuna o de quedarse en la ruta segura, o en la vida familiar es lo tuyo, el juego incita al jugador a vivir la vida lo más abundantemente posible.

7.3.2. Propuesta de diseño final

Como propuesta final se presenta un juego de mesa nombrado Tourgame con una duración de una hora y media máximo, ya que es fácil de entender y de jugar, contiene tarjetas llamativas y la descripción de cada sitio o empresa, una gama amplia de actividades, el cual le permite al participante tener más opciones para armar su paquete turístico, una serie de preguntas para enriquecer el vocabulario

turístico de los estudiantes y de todo aquel participante, así mismo aprender sobre temas del PCCC.

Ilustración 11. Diseño final del juego.



Fuente: Elaboración propia.

Este juego requiere de siete (7) participantes de los cuales Seis (6) son operadores y uno (1) es el banco, contiene un tablero llamativo, un dado, seis fichas tematizadas, 231 billetes y 111 tarjetas que representan las algunas casillas.

Tourgame es un juego didáctico inspirado en el aprendizaje lúdico como una herramienta alternativa para que estudiantes y profesionales del ámbito turístico puedan transmitir de manera más fácil y divertida conocimiento a personas llámense visitantes, comunidades, gremios turísticos y estudiantes.

8. DESARROLLO DEL JUEGO

8.1. Objetivos del juego

- Enseñar acerca de planificación turística.
- Explicar de forma creativa la definición de diferentes términos turísticos.
- Capacitar por medio del juego a estudiantes y prestadores de servicio acerca del turismo.
- Dar a conocer aspectos típicos e importantes de Risaralda en el marco del Paisaje Cultural Cafetero Colombiano.

8.2. Público objetivo

“TourGame” es un juego lúdico que está diseñado para personas que laboran y planificadores del sector turístico, así mismos estudiantes de carreras afines al turismo.

8.3. Metodología del juego

Cada jugador representa en el juego una agencia operadora, es decir, el jugador debe planear, organizar, dirigir y controlar como un administrador y tener la capacidad de tomar un paquete turístico y tomar decisiones de nivel económico y legal tal y como sería en la realidad a la hora de manejar una agencia operadora o una empresa. A parte de los jugadores, debe existir una persona que tendrá la función de recaudar el dinero (similar a un banco) pero en TourGame este dinero en lugar de irse a un banco será siempre invertido y/o donado a la comunidad, esta función tendrá el nombre de “Banco comunitario”.

En TourGame los jugadores tendrán el nombre de “operador”, ellos harán un breve recorrido por algunos lugares del Risaralda, conociendo sus actividad, platos y parques típicos, así mismo este recorrido para armar su paquete turístico se realizará en un transporte típico de la región, finalmente dependiendo del medio en el que se estén transportando deberán pagar cierto valor en los peajes que se encuentren.

Durante el recorrido el operador tendrá la oportunidad de adquirir los documentos necesarios legales para operar mediante la tarjeta de preguntas, adicional se encontrará con retenes policiales los cuales pedirán dichos documentos legales, en caso de que el operador no los posea deberá pagar una multa.

Cada que el operador caiga en la casilla de una actividad o parque deberá cancelar al banco comunitario el valor que tenga el mismo.

Cuando el operador inicie la sección de alguna tipología turística deberá donar determinado valor a la comunidad para su conservación.

Las casillas azules pondrán a prueba el conocimiento del operador, allí él tendrá que elegir entre una atractivo o recurso, natural o cultural dependiendo de sus conocimientos.

Durante el recorrido existen algunas casillas con preguntas donde si el operador responde acertadamente podrá recibir uno de los documentos legales.

El operador debe formar un paquete turístico que contenga:

- Actividades turísticas de diferentes tipologías.
- Alojamiento.
- Platos gastronómicos.
- Transporte especializado.

Al final del juego, ganará el jugador que tenga el paquete turístico mejor estructurado, debe cumplir con las siguientes características:

- Actividades turísticas.
- Alimentación.
- Alojamiento.
- Transporte.
- Tener la documentación legal reglamentaria para operar.
- No estar endeudado con el banco comunitario.
- Tener una economía estable.
- Tener atractivos y recursos, naturales o culturales y saberlos identificar

8.4. Descripción del juego

Para iniciar el juego, los jugadores deberán tirar con un solo dado y el de mayor puntaje debe elegir uno de los seis medios de transporte y así sucesivamente hasta que todos los participantes tengan su ficha, el cual será la ficha durante todo el recorrido, dichas fichas tienen la siguiente forma y descripción:

Ilustración 12: Vehículo tradicional jeep.



Fuente: Elaboración Propia

JEEP: Es un vehículo todo terreno, característico del eje cafetero utilizado especialmente en las zonas rural como el medio de transporte tradicional para pasajeros y/o carga de alimentos.

Ilustración 13: Vehículo tradicional chiva.



Fuente: Elaboración propia.

CHIVA: Este vehículo con llamativos colores también es conocido como “bus escalera”, es una figura significativa en diferentes partes del país y especialmente en el eje cafetero, utilizado en zonas rurales.

Ilustración 14: Vehículo acoplado bus.



Fuente: Elaboración Propia.

BUS: Este vehículo es utilizado con mayor frecuencia en las cabeceras municipales a nivel nacional y es un medio de transporte y de sustento para las familias colombianas.

Ilustración 15: Vehículo acoplado taxi.



Fuente de elaboración Propia.

TAXI: Vehículo servicio público a nivel nacional. Se caracteriza por ser de color amarillo, contar con conductor que conoce el territorio con sus respectivos lugares de interés y puede llevar hasta 4 pasajeros hacia su lugar de origen.

Ilustración 16: Vehículo de dos ruedas, bicicleta.



Fuente: Elaboración Propia

BICICLETA: Es un vehículo de dos ruedas que se desplaza por la propulsión mediante el pedaleo constante de la persona, actualmente es utilizado para hacer recorridos en zonas específicas del PCCC o para hacer deporte.

Ilustración 17: Vehículo de dos ruedas moto.



Fuente: Elaboración Propia.

MOTO: Es un vehículo de dos ruedas que se impulsada por un motor, son de uso privado y en algunos casos están prestas al servicio público para realizar recorridos por sitios de interés turístico, hacer deporte o son utilizadas como medio de transporte para desplazarse a zonas rurales.

Así mismo, dependiendo del medio que tenga, será también el valor que deba pagar en cada casilla que represente el peaje.

JEEP.....	\$60
TAXI	\$70
BICICLETA....	\$0
CHIVA.....	\$120
MOTO.....	\$0
BUS.....	\$150

La tarjeta correspondiente al peaje será la siguiente:

Ilustración 18: Tarjeta de Peaje.



PEAJE	
JEEP.....	\$60
TAXI	\$70
BICICLETA....	\$0
CHIVA.....	\$120
MOTO.....	\$0
BUS.....	\$150

Fuente: Elaboración Propia.

Después de que cada operador haya pasado por las primeras casillas y tenga su medio de transporte llegara a una desviación donde tendrá la oportunidad de elegir entre alojamientos rurales o urbanos, dependiendo de sus preferencias (fichas en anexos) los hoteles son:

ALOJAMIENTO URBANO:

Hotel Tangara.

Baladar Hostel.

Hotel Movich.

Hotel San Fermín.

Hotel San Simón.

Hotel Castilla Real.

ALOJAMIENTO RURAL:

Hotel Entrepalmas.

Kolibrí Hostel.

Hotel Hacienda Santa Clara.

Casa San Carlos Lodge.

Finca Hotel Yerbabuena.

Santa María Bed & Breakfast.

Hotel Sazagua.

Alojamiento Consotá.

Hotel Campestre La Fragata.

Hotel Santa Lucía Campestre.

Syvanna Hotel Wellness & Spa.

Después de pasar por esta sesión de alojamiento el jugador se encontrará con una casilla identificada con los signos de pregunta “¿?” donde podrá adquirir sus documentos legales, siempre y cuando respondan de manera correcta alguna de la de las preguntas que hay en las tarjetas con el siguiente símbolo “¿?” de no ser así el jugador tiene la opción de comprarla siempre y cuando tenga la capacidad económica (para ver las fichas, ver anexos) documentos y valores son:

DOCUMENTO	COSTO
RUT	\$0
Registro de industria y comercio	\$925
Registro Nacional de Turismo	\$0

Cámara de comercio	\$250
Certificación en NTS-003	\$370

Los participantes que durante el recorrido se encuentre ubicados en esta casilla “¿?” deberán responder de manera aleatoria una de las 18 preguntas, estas pueden ser abiertas o cerradas, las cuales son:

1. ¿Cuál es el concepto de turismo sostenible?
2. ¿Cuál es el Rol del administrado de turismo sostenible egresado de la UTP?
3. ¿Cuáles son las tres dimensiones del turismo sostenible?
4. ¿Cuántos distritos de manejo integrado hay en Risaralda?
5. ¿Cuáles son los municipios de Risaralda?
6. ¿En qué consisten los mercados verdes?
7. ¿Mencione 4 sitios de interés turístico en el PCCC?
8. ¿Mencione 4 tipologías de turismo?
9. ¿Cuántos corredores turísticos tiene el PCCC?
10. ¿En qué municipio se encuentra el Parque Nacional Natural Tatamá?
11. ¿En qué municipio se encuentra el Parque regional Natural Santa Emilia?
12. ¿Risaralda es pionero en turismo de? Opción A,B,C.
13. ¿Cuál es la función de un observatorio de turismo?
14. ¿Considera necesario la creación de un observatorio de turismo? ... si, no y por qué.
15. ¿Cuál es el plato tradicional de Santa rosa?
16. ¿Qué departamentos conforman el paisaje Cultural Cafetero Colombiano?
17. ¿En qué año la Unesco declaro el paisaje Cultural cafetero como patrimonio de la humanidad?

En la casilla “X” “PIERDE TURNO” el operador deberá ceder su turno al siguiente jugador.

En la sección turismo de naturaleza el operador deberá donar a la comunidad por medio del banco comunitario el valor de \$30 pesos para la conservación de este.

En las casillas azules el operador deberá elegir a criterio propio entre todas las tarjetas azules recursos o atractivos, naturales o culturales, la cantidad dependerá de lo que diga cada casilla azul, (para ver tarjetas azules ver anexos).

Los recursos o atractivos, naturales o culturales, empleados en TourGame son:

RECURSOS NATURALES:

Cascadas de Lolo.

Cerro Batero.

Río Otún.

Río Barbas.

Río Consotá.

Cerro Gobia.

Parque La Rebeca.

Cascadas de los Ángeles.

Parque La Marcada.

RECURSOS CULTURALES:

Parroquia La Inmaculada.

Viaducto de Pereira.

Catedral Nuestra señora de la Pobreza.

Bolívar desnudo.

Fiestas de la cosecha.

Antigua estación del ferrocarril.

ATRACTIVOS NATURALES

Cascadas Frailes.

La Pastora.

Planes de San Rafael.

Jardín Botánico UTP.

Termales de San Vicente.

SFF Otún Quimbaya.

Jardín Exótico Kamala.

Jardín Botánico Alejandro Humboldt.

Mirador Alto del nudo.

Termales de Santa Rosa.

ATRATIVOS CULTURALES

Casa de la cultura Marsella.

Iglesia San Andrés Apóstol.

Museo de arte de Pereira.

Museo Arqueológico Eliseo Bolívar.

Planetario.

Calle real de la arepa de chocolate.

En esta sesión de turismo de naturaleza el operador se encontrará con diferentes actividades de esta tipología las cuales tendrán diferentes costos, los cuales deberán pagarse al banco comunitario (para ver estas actividades, tarjetas y costos ver anexos).

El operador en el recorrido se podrá encontrar con casillas denominadas “MULTAS” en las cuales el costo variará dependiendo de la infracción cometida.

En la sección turismo de naturaleza el operador deberá donar a la comunidad por medio del banco comunitario el valor de \$ 30 pesos, para la conservación de este.

En la sección turismo de aventura el operador deberá donar a la comunidad por medio del banco comunitario el valor de \$ 30 pesos, para la conservación de este.

En la sección turismo cultural el operador deberá donar a la comunidad por medio del banco comunitario el valor de \$ 30 pesos, para la conservación del mismo,

En la sección turismo de bienestar el operador deberá donar a la comunidad por medio del banco comunitario el valor de \$ 15 pesos, para la conservación de este.

En la sección turismo gastronómico el operador deberá donar a la comunidad por medio del banco comunitario el valor de \$ 50 pesos, para la conservación de este.

una vez realizada la donación el operador podrá continuar su recorrido:

Durante el recorrido si el operador cae en la casilla “BONO” tendrá la posibilidad de cobrar al banco comunitario un bono por la buena implementación de prácticas turísticas, el valor del bono puede variar dependiendo de la casilla donde este.

Al final del recorrido existirá una división denominadas “RUTA SEGURA” y “RUTA PELIGROSA”, en esta casilla el jugador deberá analizar muy bien que camino elegir, en ambos caminos hay casillas que le pueden brindar al operador todo lo bueno como también todo lo malo, en la ruta peligrosa el jugador se encontrará un multa con un valor muy elevados, con casillas donde lo hace retroceder, pero tendrá la opción en una casilla de negociar lo que tiene para cumplir con el objetivo final. Por otro lado, por la ruta segura, el operador se encontrará con casillas de bono, casilla de pregunta, casilla de avanzar, la oportunidad de cambiar la alimentación y el hotel, esto con el fin de que el operador pueda cumplir con el objetivo final. En esta última sesión el operador deberá pensar y analizar muy bien que decisiones tomar pues están serán cruciales para poder ganar.

Durante el recorrido el jugador se encontrará con casillas donde podrá ganar o comprar los documentos legales para operar como empresa operadora, el jugador tomará la decisión de comprarlos los que requiera para avanzar.

8.5. Instrucciones de uso

- TourGame es un juego lúdico tablero de 4 a 6 jugadores, podría haber 7 jugadores teniendo en cuenta 6 jugadores y 1 persona encargada del banco comunitario.
- Elegir una persona que maneje el banco comunitario, es el jugador encargado de manejar el dinero del juego.
- Repartir \$2500 a cada jugador antes de empezar el juego, se debe repartir lo siguiente:

2 billetes de \$500

4 billetes de \$200

4 billetes de \$100

2 billetes de \$50

6 billetes de \$20

5 billetes de \$10

5 billetes de \$5

5 billetes de \$1

Así mismo el encargado del banco comunitario deberá quedar con un total de \$2500.

- Desdoblar el tablero y colocarlo sobre una superficie plana.
- Tirar el dado para determinar quién juega primero, el jugador que obtenga el número más alto empezará.
- Para la primera sesión de transporte cada jugador deberá tirar solo con un dado.
- El jugador deberá cancelar lo acordado dependiendo de su medio de transporte cada que pase por el peaje.
- El banco comunitario podrá hacer prestamos, sin embargo, al finalizar el juego ningún jugador puede tener deudas con el banco comunitario, en caso de tenerlas será descalificado,
- El juego se debe desarrollar con un solo dado.
- Durante el recorrido del participante, este tiene la opción de ir realizando convenios con diferentes empresas de transporte especializado, alimentación, hoteles, parques naturales, parques recreacionales, centros de bienestar y sitios deportivos, cada convenio tiene un costo que esta plasmado en la casilla de juego.

8.6. ¿Que contiene el juego?

- 1 tablero de juego.
- 1 dados.
- 6 fichas (una para cada jugador).
- 14 billetes de \$500.
- 28 billetes de \$200.

- 28 billetes de \$100.
- 14 billetes de \$50.
- 42 billetes de \$20.
- 35 billetes de \$10.
- 35 billetes de \$5.
- 35 billetes de \$1.
- 1 tarjetas de peaje.
- 1 tarjeta de reten.
- 4 tarjetas de transporte especializado.
- 32 tarjetas de atractivos/recursos.
- 18 tarjetas de hoteles.
- 16 tarjetas de actividades.
- 15 tarjetas de gastronomía.
- 7 tarjetas de parques.
- 17 tarjetas de preguntas.

9. CONCLUSIONES

El presente trabajo de grado bajo la modalidad de investigación formativa tuvo como objetivo diseñar una lúdica para la enseñanza y capacitación, en el desarrollo del objetivo se creó “Tourgame” que es un juego lúdico que busca enseñar y capacitar acerca de cómo gestionar y desarrollar un producto turístico en determinado lugar. Diseñando por primera vez un juego lúdico enfocado en el ámbito turístico y abarcando características principales del departamento de Risaralda en el marco del Paisaje Cultural Cafetero Colombiano.

Para realizar esto primero se hizo una investigación acerca de las palabras claves más relevantes, del estado del arte y de que existe en la actualidad como lúdica en el área turística. Después de realizar este trabajo, se puede concluir que en la actualidad son muy pocos los juegos o lúdicas que permitan enseñar o capacitar acerca de turismo en la región.

Una de las consecuencias que esto puede tener es el informalismo que en la actualidad hay en el sector turístico no solo de la región sino también del país. Cada vez más personas forman empresas para prestar “servicios” turísticos sin conocer los destinos a ofertar, sin conocer la norma, sin tener las respectivas certificaciones, y en el peor de los casos sin conocer de turismo.

El turismo es una rama de la economía que en la actualidad está creciendo de manera muy rápida, pero si no se controla, si no se capacita, si no se enseña a hacer turismo a los diferentes prestadores y operadores que existen es muy probable que este crecimiento se pueda ver afectado y que se salga de control.

La retroalimentación en el desarrollo del diseño final fue fundamental pues permitió hacerle mejoras y corregir errores que no se habían percibido, obtener un punto de vista diferente hizo abrir mas la mente para el desarrollo de nuevas ideas

10. RECOMENDACIONES

El presente trabajo desarrollado y diseñado mediante un proyecto de grado se recomienda ser empleado preferencialmente en estudiantes del sector turístico y en prestadores del mismo sector con el fin de capacitar y enseñar a cómo gestionar el turismo de una manera sostenible y sin afectar las comunidades.

El juego se ejecutará siempre en la versión física, esto con el fin de promover el trabajo en equipo y diálogo entre compañeros, evitando el uso de aparatos electrónicos que en la actualidad son tan comunes en los seres humanos.

Para realizar la impresión del juego es necesario hacerlo en una litografía especializada para obtener las piezas de calidad, el tablero es recomendable imprimirlo en un tamaño de 45 cm x 27 cm, para las tarjetas la medida recomendada es la que tiene en los anexos.

Para implementar el juego en una región diferente es necesario delimitar nuevamente el área de trabajo y en base a esta nueva área y con las características a trabajar proceder a realizar los cambios.

El actual diseño propuesto puede estar expuesto a tener algunas modificaciones teniendo en cuenta que estamos en un sector que esta en constante crecimiento y evolución

BIBLIOGRAFÍA

Acerenza, , M. Á. (2006). En su obra conceptualización, origen y evolución del turismo.

Ausuel, (1983). Teoría del Aprendizaje. Obtenido de Aprendizaje significativo y aprendizaje mecánico:
[https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38902537/Aprendizaje_significativo.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTEORIA_DEL_APRENDIZJE_SIGNIFICATIVO_TEOR.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/38902537/Aprendizaje_significativo.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTEORIA_DEL_APRENDIZJE_SIGNIFICATIVO_TEOR.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%3A)

Booth, S; Linda, Meadows, Dennis, & MEHERS, Gillian. The Systems Thinking Playbook for Climate Change, a toolkit for interactive learning. 1er ed. Eschborn:Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH, 2010.1-152 p.vol 1. ISBN 978-1-60358-258-2.

Carabalí, S. H. (2013). El Juego Como Herramienta Pedagógica. Obtenido de <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/9155/TE-16057.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cárdenas, F. (2001) & Ramírez, C. (2006). Comercialización del Turismo. Determinación y Análisis del Mercado. 3ra. ed. Editorial Trillas. México.

Díaz, H. (2012). Actualización del Área Lúdica. Obtenido de Actualización del Área Lúdica: <http://galeon.com/rossyperezludica/sistareal.pdf>

El PAÍS. (2019). Aumenta la llegada de turistas a Colombia. Obtenido de Aumenta la llegada de turistas a Colombia: <https://www.elpais.com.co/economia/aumenta-la-llegada-de-turistas-a-colombia.html>

Yturalde, W.E. (2001). La Lúdica. Obtenido de <http://www.ludica.org>

FONTUR. (2019). Glosario de Terminología de Turismo. Obtenido de <https://www.fontur.com.co/interactue/glosario/63>

Gómez, E. &. (2009). En M. F. Monsalve, La Lúdica como Instrumento para la enseñanza (pág. 14). Medellín.

Guerri, M. (2019). La Teoría del Aprendizaje según Ausubel. Obtenido de <https://www.psicoactiva.com/blog/aprendizaje-significativo-ausubel/>

Grupo en la enseñanza de la investigación de operaciones GEIO. (2014). *Guía para diseñar y ejecutar capacitaciones a nivel empresarial*. Pereira.

FUNLIBRE, (2004). Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación Obtenido de <https://www.funlibre.org/documentos/idrd/fundamentos.html>

Hunziker, K. (1942). Introducción al Turismo. Obtenido de Concepto y definiciones del turismo: <http://www.utntyh.com/wp-content/uploads/2011/09/INTRODUCCION-AL-TURISMO-OMT.pdf>

Johan, H. (2019). la Lúdica y el Aprendizaje. Obtenido de <http://www.ludica.org/>

La República. (07 de 10 de 2019). El turismo en Colombia creció 7,6% en 2018 tras la llegada de 4,2 millones de visitantes. Obtenido de larepublica.co/economia/el-turismo-a-colombia-crecio-8-en-2018-tras-la-llegada-de-42-millones-de-visitantes-2828455

Marín, C.H. (2012). Recursos Turísticos. Obtenido de <https://www.um.es/documents/3239701/9597895/recursos.pdf/5be347a0-dd58-4d6d-a97d-41819f878941>

Martínez, O. (2009). La Lúdica como Instrumento para la enseñanza (pág. 15). Medellín.

Malaguzzi, L. (1985). El Juego como Herramienta Pedagógica. Obtenido de <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/9155/TE-16057.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Molina, E. R. (2001). La Lúdica, un espacio metodológico en la enseñanza de la lengua. Obtenido de <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/5838/128270.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Mundial, E. P. (25 de Junio de 2011). *Paisaje cultural cafetero*. Obtenido de Paisaje cultural cafetero: <http://paisajeculturalcafetero.org.co/contenido/descripcion>

Naciones Unidas. (1987). Informe de la comisión Mundial Sobre el Medio Ambiente y el Desarrollo. Obtenido de Informe de Brundtland: http://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LECTURE_1/CMMA D-Informe-Comision-Brundtland-sobre-Medio-Ambiente-Desarrollo.pdf

NOVAK, J. D. (1988) Teoría y Práctica de la educación. Obtenido de <https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1GLSV900J-1SDW54M-GZ9/Contextualizaci%C3%B3n%20de%20la%20Ense%C3%B1anza%20como%20elemento%20facilitador%20del%20Aprendizaje%20Significativo.pdf>.

Octaedro, S.L. (2008). Teoría del Aprendizaje Significativo en la perspectiva de la Psicología Cognitiva. Obtenido de <https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1H30ZSRPG-1HGWM5F-QZQ/Teor%C3%ADa%20del%20Aprendizaje%20Significativo%20a%20partir%20de%20la%20Perspectiva%20de%20la%20Psicolog%C3%ADa%20Cognitiva.pdf>

OMT, (2007). Glosario Básico. Obtenido de <https://media.unwto.org/es/content/entender-el-turismo-glosario-basico>

Osorio, G.M. (2006). La planificación turística. Enfoques y modelos. Toluca, México.

Parolini, M. (1997). *Il libro dei giochi*. Italia: Edizioni piemme S.p.A.

PCC, (2011). *Paisaje Cultural Cafetero*. Obtenido de Paisaje Cultural Cafetero: <http://paisajeculturalcafetero.org.co/contenido/DEPARTAMENTO-DE-RISARALDA>

Pozo, J. I. (1998). Teoría del Aprendizaje Significativo en la Perspectiva de la Psicología Cognitiva. Obtenido de <https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1H30ZSRPG-1HGWM5F-QZQ/Teor%C3%ADa%20del%20Aprendizaje%20Significativo%20a%20partir%20de%20la%20Perspectiva%20de%20la%20Psicolog%C3%ADa%20Cognitiva.pdf>

Ribera, B.A. (2017). Atractivos para un Turismo Consentido. Obtenido de <https://doc-0g-3g-apps-viewer.googleusercontent.com/viewer/secure/pdf/5611bp3fbjh75plheqahuom0pvqfijg9/4glfli42o7d0g85of6pqa9mavrbvn6dp/1576359150000/>

Russel, Cianán B., & WEAVER, Gabriela C. A comparative study of traditional, inquiry-based, and research-based laboratory curricula: impacts on understanding of the nature of science. En: Chemistry Education Research and Practice. Enero, 2011. vol 12, no. 1, p. 57 – 67. doi:<http://dx.doi.org/10.1039/c1rp90008k>

Sanchs, W. (1996). Diccionario del Desarrollo, una guía del conocimiento como poder. Perú: PRATEC.

Sancho, A. (2011). Introducción al Turismo. Obtenido de Importancia del Turismo en la Economía.: <http://www.utntyh.com/wp-content/uploads/2011/09/INTRODUCCION-AL-TURISMO-OMT.pdf>

Sancho, A. (2011). Introducción al Turismo. Obtenido de Concepto y definiciones del turismo: <http://www.utntyh.com/wp-content/uploads/2011/09/INTRODUCCION-AL-TURISMO-OMT.pdf>

Sancho, A. (2011). Introducción al Turismo. Obtenido de Concepto y definiciones del turismo: <http://www.utntyh.com/wp-content/uploads/2011/09/INTRODUCCION-AL-TURISMO-OMT.pdf>

Sarlé, P., Escrivano, F., Castaño, M., & Rubio, A. (2016). Lúdica y aprendizaje. Obtenido de <http://bibliotecadigital.magisterio.co/revista/no-83-l-dica-y-aprendizaje>

SECTUR, (2002). Recurso Turístico. Obtenido de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2015/1433/recurso-turistico.htm>

Segura, R. B. (s.f.). Del desarrollo sostenible según Brundtland a la sostenibilidad como biomimesis. Obtenido de <https://www.upv.es/contenidos/CAMUNISO/info/U0686956.pdf>

Shunk. (1991). ECURED. Obtenido de <https://www.ecured.cu/Aprendizaje#Definici.C3.B3n>

Tanya & Cañizales. (2008). Estrategias lúdicas para la integración social de alumnos con problemas de aprendizajes de 3º grado. Obtenido de <https://www.monografias.com/trabajos65/estrategias-ludicas-alumnos-problemas-aprendizaje/estrategias-ludicas-alumnos-problemas-aprendizaje2.shtml>

Toselli, C. (2015). El Planeamiento Estratégico Aplicado al Desarrollo del Turismo. Turismo y Sociedad, 65. Obtenido de <https://revistas.uexnado.edu.co/index.php/tursoc/article/view/4444/5049>

Universidad del Tolima. (2012). Historia de la Lúdica. Obtenido de <http://monicafierrou.blogspot.com/>

Universidad Nacional de Chimborazo. (10 de febrero de 2019). la Planificación Educativa una Necesidad para la Calidad de la Docencia de Aula. Obtenido de <https://es.slideshare.net/DorianXander/planificacion-educativalista-131203608>

Viciano, V. y. (2002). Teorías del Juego como recurso educativo. Obtenido de El concepto de juego: https://www.researchgate.net/profile/Jose_Alberto_Gallardo_Lopez

Winnicott. (1979). En origen psicológico de la capacidad de jugar (pág. 8). Buenos Aires: Editorial Paidós.

Zimmermann (1933), Recursos y atractivos turísticos: conceptualización, clasificación y valoración. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/398/39838701014.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1 encuesta a realizar a jugadores

Nombre: _____

Ocupación: _____

Edad: _____

1. Encierre en un círculo el número que mejor corresponda al modo en que usted percibió el juego:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nada divertido			Cierta grado de diversión				Muy divertido		

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Difícil de jugar			Cierta grado de dificultad				Muy fácil de jugar		

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Desorganizado			Medianamente organizado				Muy organizado		

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Poco creativo			Medianamente creativo				Muy creativo		

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Poca utilidad del material de apoyo			Cierta utilidad del material de apoyo				Excelente utilidad del material de apoyo		

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
No causa efecto en el participante			Causa cierto efecto en el participante				Causa efecto significativo en el participante		

De 1 a 5, siendo 1 la calificación más baja y 5 la más alta, ¿Qué tan fácil fue entender la metodología de la lúdica?

1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____ 5 ____

¿Qué le cambiaría al juego? (Sugerencias)

¿Qué le mejoraría al juego? (Sugerencias)

¡Gracias por su participación y aportes!

Fuente: elaboración propia

ANEXO 2 Tarjetas juego "Documentos legales"











Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 3 Tarjetas grises juego

<p>Documento legal RNT</p> <p>Se otorga a la agencia operadora el registro nacional de turismo RNT</p> <p>Valor a cancelar: \$0</p>	<p>Documento legal REGISTRO DE INDUSTRIA Y COMERCIO</p> <p>Se otorga a la agencia operadora el registro de industria y comercio</p> <p>Valor a cancelar: \$25</p>	<p>Documento legal CERTIFICACIÓN NTS-003</p> <p>Se otorga a la agencia operadora la certificación en NTS-001</p> <p>Valor a cancelar: \$37</p>	<p>Documento legal CAMARA DE COMERCIO</p> <p>Se otorga a la agencia operadora la cámara de comercio.</p> <p>Valor a cancelar: \$50</p>	<p>Documento legal RUT</p> <p>Se otorga a la agencia operadora el registro único tributario RUT</p> <p>Valor a cancelar: \$0</p>
<p>Registro Nacional de Turismo (RNT), expedido por el Ministerio de Comercio, Industria y Turismo. Es un registro obligatorio para su funcionamiento y debe actualizarse anualmente por lo contrario será suspendido el registro y se cobra el pago de un (1) SMLMV por concepto de reactivación (artículo 33 de la Ley 1558 de 2012).</p>	<p>Es la inscripción en registro de información tributaria, consiste en la incorporación al mecanismo de identificación, ubicación y clasificación de los contribuyentes.</p> <p>Este trámite puede realizarse dentro de los dos (2) meses siguientes al inicio de las actividades que generan la obligación de declarar y pagar el impuesto de Industria y Comercio, Avisos y tableros.</p>	<p>Esta norma establece los requisitos de sostenibilidad en los aspectos ambientales, socioculturales, económicos y de gestión para la sostenibilidad que son aplicables a los siguientes tipos de agencias de viajes: viajes y turismo, mayor operadores.</p>	<p>Se expide un certificado de Matrícula Mercantil, que indica, la acreditación y el cumplimiento legal respecto del comerciante (persona natural o jurídica) y de sus establecimientos de comercio o informan, entre otros aspectos, el nombre y número de matrícula de los establecimientos de comercio que un establecimiento.</p>	<p>Es un registro único expedido en la DIAN que permite identificar, ubicar y clasificar las personas y entidades que tengan la calidad de contribuyentes declarantes del impuesto sobre la renta y no contribuyentes declarantes pertenecientes al régimen simplificado, comun, retenedores y demas.</p>

Fuente: Elaboración Propia.

ANEXO 4 Tarjetas azules

<p>Atractivo <input type="checkbox"/></p> <p>Recurso <input type="checkbox"/></p> <p>Natural <input type="checkbox"/></p> <p>Cultural <input type="checkbox"/></p> <p>CERRO BATERO</p> 	<p>CERRO BATERO</p> <p>Es el cerro mas alto del municipio de Quinchía, Risaralda, se caracteriza por ser un esenario natural donde se encierran creencias míticas y es un territorio sagrado para sus habitantes indígenas.</p>	<p>Atractivo <input type="checkbox"/></p> <p>Recurso <input type="checkbox"/></p> <p>Natural <input type="checkbox"/></p> <p>Cultural <input type="checkbox"/></p> <p>RÍO OTÚN</p> 	<p>RÍO OTÚN</p> <p>Esta ubicado en el departamento de Risaralda, nace en la Laguna del Otún, y desemboca en el río Cauca. Atraviesa la ciudad de Pereira y sirve de límite con los municipios de Santa Rosa de Cabal y Dosquebradas.</p>
<p>Atractivo <input type="checkbox"/></p> <p>Recurso <input type="checkbox"/></p> <p>Natural <input type="checkbox"/></p> <p>Cultural <input type="checkbox"/></p> <p>RÍO BARBAS</p> 	<p>RÍO BARBAS</p> <p>El río Barbás surte sus aguas desde el alto del Morro Azul ubicado a 2200 metros sobre el nivel del mar y es el hábitat del mono aullador</p>	<p>Atractivo <input type="checkbox"/></p> <p>Recurso <input type="checkbox"/></p> <p>Natural <input type="checkbox"/></p> <p>Cultural <input type="checkbox"/></p> <p>CASCADAS DE LOLO</p> 	<p>CASCADAS DE LOLO</p> <p>Se encuentran ubicadas en el municipio de Santa Rosa de Cabal a 1.5 kilómetros de la carretera hacia termales de San Vicente.</p> <p>Es un espacio natural y tranquilo para compartir y apreciar la exuberante naturaleza.</p>
<p>Atractivo <input type="checkbox"/></p> <p>Recurso <input type="checkbox"/></p> <p>Natural <input type="checkbox"/></p> <p>Cultural <input type="checkbox"/></p> <p>RÍO CONSOTÁ</p> 	<p>RÍO CONSOTÁ</p> <p>El río Consotá es uno de los rasgos hídricos más importantes de la ciudad de Pereira. Este río ha sido objeto de diversas investigaciones por parte de Convenios realizados entre las UTP y La UCP</p>	<p>Atractivo <input type="checkbox"/></p> <p>Recurso <input type="checkbox"/></p> <p>Natural <input type="checkbox"/></p> <p>Cultural <input type="checkbox"/></p> <p>CERRO GOBIA</p> 	<p>CERRO GOBIA</p> <p>El parque Natural cerro Gobia está Ubicado en el municipio de Quinchía. Tiene una extensión de 272 ha, su altitud va desde los 1.900 msnm hasta los 1.315. En su totalidad son bosques secundarios en un gran estado de conservación.</p>
<p>Atractivo <input type="checkbox"/></p> <p>Recurso <input type="checkbox"/></p> <p>Natural <input type="checkbox"/></p> <p>Cultural <input type="checkbox"/></p> <p>PARQUE LA REBECA</p> 	<p>PARQUE LA REBECA</p> <p>Ubicado en la circunvalar, es un espacio para descansar ya que fué remodelado y hay una fuente de agua, juegos didácticos para niños y una especie de refrigerador para tomar agua.</p>	<p>Atractivo <input type="checkbox"/></p> <p>Recurso <input type="checkbox"/></p> <p>Natural <input type="checkbox"/></p> <p>Cultural <input type="checkbox"/></p> <p>PARQUE LA MARCADA</p> 	<p>PARQUE LA MARCADA</p> <p>Ubicado a 5 km del casco urbano. El parque comprende un área de 1.873 ha e incluye las veredas Alto del Oso, Alto del Toro, San José La Paloma, Samaria y Planadas, de los municipios de Dosquebradas y Santa Rosa de Cabal</p>

Atractivo —
Recurso —
Natural —
Cultural —

CASCADAS DE BATERO



CASCADAS DE BATERO

También conocidas como "Lágrimas de la diosa Michua", están ubicadas en el municipio de Quinchía cerca al cerro Batero

Atractivo —
Recurso —
Natural —
Cultural —

CASCADAS LOS FRAILES



CASCADAS LOS FRAILES

Ubicado en el municipio de Pereira, tiene un salto de agua de 70m de altura ubicado en predios de la empresa Aguas y Aguas de Pereira, desde el año 2017.

El lugar ideal para las personas que buscan esparcimiento y conexión con la naturaleza.

Atractivo —
Recurso —
Natural —
Cultural —

LA PASTORA



LA PASTORA

Ubicado en el Parque Regional Natural Ucumari, uno de los cinco parques naturales regionales protegidos de Risaralda que se pueden visitar.

Atractivo —
Recurso —
Natural —
Cultural —

PLANES DE SAN RAFAEL



PLANES DE SAN RAFAEL

Localizado en el municipio de Santuario, tiene una extensión total de 510 hectáreas dentro de un rango altitudinal de 2000–2500 msnm, en la zona de amortiguación del Parque Nacional Tatamá.

Atractivo —
Recurso —
Natural —
Cultural —

JARDÍN BOTÁNICO UTP



JARDÍN BOTÁNICO UTP

Es un importante centro de investigación, conservación y educación ambiental.

Ubicado en Pereira Este Jardín es categorizado como "Natural o Silvestre" según la Organización Internacional para la conservación en Jardines Botánicos (BGCI)

Atractivo —
Recurso —
Natural —
Cultural —

TERMALES SAN VICENTE



TERMALES SAN VICENTE

Ubicado a 17 km de Santa Rosa de cabal en medio de un bosque fondoso ofrece gran variedad de piscinas termales y alojamiento.

Atractivo —
Recurso —
Natural —
Cultural —

SFF OTÚN QUIMBAYA



SFF OTÚN QUIMBAYA

Ubicado en el Km 21 de la vía La Suiza – La Florida, en la Cordillera Central en la Región Andina. Su superficie hace parte del departamento de Risaralda. El área del Santuario se caracteriza por una vegetación representativa de la selva húmeda andina.

Atractivo —
Recurso —
Natural —
Cultural —

JARDÍN EXÓTICO KAMALA



JARDÍN EXÓTICO KAMALA

Ubicado en el municipio de Marsella, En este jardín se encuentran 12 mil plantas exóticas, varios lagartos y dos tortugas gigantes que llegaron desde África para hacer parte de un proyecto de conservación.

Atractivo —
Recurso —
Natural —
Cultural —

JARDÍN BOTÁNICO ALEJANDRO HUMBOLDT



JARDÍN BOTÁNICO ALEJANDRO HUMBOLDT

Ubicado en Marsella, busca promover la conservación biológica a través del desarrollo de programas, proyectos y acciones de educación ambiental

Atractivo —
Recurso —
Natural —
Cultural —

MIRADOR ALTO DEL NUDO



MIRADOR ALTO DEL NUDO

El Parque Regional Natural Serranía Alto del Nudo, es una reserva natural que se creó en 1992 para proteger las partes altas de las cuencas que abastecen los acueductos de Dosquebradas y Santa Rosa de Cabal, está ubicada en la parte baja de la vertiente occidental

Atractivo —
Recurso —
Natural —
Cultural —

TERMALES DE SANTA ROSA



TERMALES DE SANTA ROSA

Ubicado en el municipio de Santa Rosa de Cabal, ofrece variedad de piscinas termales y alojamiento

Atractivo —
Recurso —
Natural —
Cultural —

PARROQUIA LA INMACULADA



PARROQUIA LA INMACULADA

Ubicada en el municipio de Marsella en la Cl 10 N° 9-11 Centro. Es un sitio importante para sus habitantes ya que es un lugar sagrado para orar y reflexionar.

Atractivo —
Recurso —
Natural —
Cultural —

VIADUCTO DE PEREIRA



VIADUCTO DE PEREIRA

Se encuentra Ubicado en el departamento de Risaralda, es un puente atirantado que une los municipios de Pereira y Dosquebradas atravesando el valle del río Otún

Atractivo —
Recurso —
Natural —
Cultural —

CATEDRAL NUESTRA SEÑORA DE LA POBREZA



CATEDRAL NUESTRA SEÑORA DE LA POBREZA

Es la iglesia catedralicia de culto católico ubicada en la ciudad de Pereira. El templo está consagrado a la Virgen María bajo la advocación de la Virgen de la Pobreza

Atractivo —
Recurso —
Natural —
Cultural —

BOLÍVAR DESNUDO



BOLÍVAR DESNUDO

Es un monumento realizado por el maestro Rodrigo Arenas Betancourt y por el ingeniero Guillermo González Zuleta que se encuentra en la plaza de Bolívar de la ciudad de Pereira

Atractivo —
Recurso —
Natural —
Cultural —

FIESTAS DE LA COSECHA



FIESTAS DE LA COSECHA








Son las fiestas aniversarias del municipio de Pereira, se celebran en el mes de agosto

<p>Atractivo <input type="checkbox"/></p> <p>Recurso <input type="checkbox"/></p> <p>Natural <input type="checkbox"/></p> <p>Cultural <input type="checkbox"/></p> <p>ANTIGUA ESTACIÓN DEL FERROCARRIL</p> 	<p>ANTIGUA ESTACIÓN DEL FERROCARRIL</p> <p>Ubicada en el parque Olaya Herrera en la ciudad de Pereira. Esta edificación es declarada Patrimonio Arquitectónico de la Nación e ícono histórico de la ciudad, ocupó actualmente por el SENA.</p>	<p>Atractivo <input type="checkbox"/></p> <p>Recurso <input type="checkbox"/></p> <p>Natural <input type="checkbox"/></p> <p>Cultural <input type="checkbox"/></p> <p>CASA DE LA CULTURA MARSELLA</p> 	<p>CASA DE LA CULTURA MARSELLA</p> <p>Ubicada en el municipio de Marsella, es considerado patrimonio arquitectónico y cultural de Risaralda</p>
<p>Atractivo <input type="checkbox"/></p> <p>Recurso <input type="checkbox"/></p> <p>Natural <input type="checkbox"/></p> <p>Cultural <input type="checkbox"/></p> <p>IGLESIA SAN ANDRÉS APÓSTOL</p> 	<p>IGLESIA SAN ANDRÉS APÓSTOL</p> <p>Está ubicada en el municipio de Quinchía en el departameto de Risaralda. Iglesia construida por los esfuerzos de la comunidad a traves de convites para la recoleccion de fondos.</p>	<p>Atractivo <input type="checkbox"/></p> <p>Recurso <input type="checkbox"/></p> <p>Natural <input type="checkbox"/></p> <p>Cultural <input type="checkbox"/></p> <p>MUSEO ARQUEOLÓGICO ELISEO BOLÍVAR.</p> 	<p>MUSEO ARQUEOLÓGICO ELISEO BOLÍVAR.</p> <p>Ubicado en el municipio de Belén de Umbria, fue creado en el año 1942. Cuenta con una plazoleta y abundantes jardines que le conforman un atractivo más de lugar</p>
<p>Atractivo <input type="checkbox"/></p> <p>Recurso <input type="checkbox"/></p> <p>Natural <input type="checkbox"/></p> <p>Cultural <input type="checkbox"/></p> <p>PLANETARIO</p> 	<p>PLANETARIO</p> <p>Ubicado en la Universidad tecnológica de Pereira, hace parte del Parque De Ciencia ubicado en el campus, el cual tiene: Un Planetario, un Observatorio Astronómico, Un péndulo de Foucault, un reloj de sol</p>	<p>Atractivo <input type="checkbox"/></p> <p>Recurso <input type="checkbox"/></p> <p>Natural <input type="checkbox"/></p> <p>Cultural <input type="checkbox"/></p> <p>MUSEO DE ARTE DE PEREIRA</p> 	<p>MUSEO DE ARTE DE PEREIRA</p> <p>Ubicado en la ciudad de Pereira tiene como objeto social el fomento y desarrollo de la cultura en todas sus manifestaciones</p>
<p>Atractivo <input type="checkbox"/></p> <p>Recurso <input type="checkbox"/></p> <p>Natural <input type="checkbox"/></p> <p>Cultural <input type="checkbox"/></p> <p>CASCADA DE LOS ANGELES.</p> 	<p>Tiene una altura aproximada de de 25 mt. esta ubicada en Belén de Umbria, se caracteriza por tener pendientes fuertes y escarpadas. La vegetación corresponde a yarumos, tunos, flautón, condroncillos y llananas</p>	<p>Atractivo <input type="checkbox"/></p> <p>Recurso <input type="checkbox"/></p> <p>Natural <input type="checkbox"/></p> <p>Cultural <input type="checkbox"/></p> <p>CALLE REAL DE LA AREPA</p> 	<p>Si quieres ir a un sitio con bares y restaurantes, y probar comida tradicional de Pereira, puedes ir a la calle Real de la Arepa. Se encuentra en el kilómetro 11 vía Pereira – Cerritos.</p>

Fuente: Elaboración Propia.

ANEXO 5 Fichas verdes de hoteles rurales y urbanos









<p>HOTEL ENTREPALMAS</p> <p>★★★★★</p>  <p>\$ 500</p> <p>Eco hotel campestre Ubicado en el Km 12 Via Pereira – Alcalá. brinda confort y tranquilidad para todos nuestros huéspedes. ideales para familias, amigos o escapadas románticas.</p>	<p>HOSTEL KOLIBRÍ</p> <p>★★★★★</p>  <p>\$ 375</p> <p>El hostel No. 1 de Pereira, ubicada en la calle 4 No. 16-35 sector de la circunvalar, Pereira, en una privilegiada zona gastronómica y artística, rodeada de parques, grafitis, ciclorutas, una casa de más de 50 años, llena de luz y espacios interiores ideales.</p>	<p>HOTEL HACIENDA SANTA CLARA</p> <p>★★★★★</p>  <p>\$ 625</p> <p>Boutique Hotel Hacienda raza Ubicado en el municipio de Santa Rosa de Cabal en Risaralda. Generamos experiencias de Alojamiento en un entorno natural. Nuestras 19 habitaciones están distribuidas en dos pisos en una edificación que data de 1925 y fue Restaurada para conservar la Historia.</p>	<p>CASA SAN CARLOS LODGE</p> <p>★★★★★</p>  <p>\$ 250</p> <p>Hotel campestre ubicado en el Km 6 Via Pereira – Marsella. Cuentas con 23 habitaciones acogedoras, diseñadas para el descanso; dotadas con todas las comodidades y servicios de lujo y confort. Cada una cuenta con diseños y conceptos únicos; decoradas con rústicos y elegantes detalles, con colores vivos y cálidos.</p>
<p>FINCA HOTEL YERBABUENA</p> <p>★★★★★</p>  <p>\$ 125</p> <p>Es un hotel campestre, ubicado en el Km 5 Via Pereira – Marsella inspirado para el descanso y tranquilidad de los huéspedes donde podrán disfrutar de las áreas sociales y de la naturaleza.</p>	<p>SANTA MARÍA BED & BREAKFAST</p> <p>★★★★★</p>  <p>\$ 375</p> <p>Es un hotel campestre, ubicado en el sector de tribunas Consotá en Pereira, es un lugar rodeado de cafetales, zonas verdes, a 10 minutos del centro de la ciudad en la vía Filandia- Armenia. Ideal para descanso o viaje de negocios por su cercanía a Armenia y Manizales, a 30 y 50 minutos de distancia respectivamente</p>	<p>HOTEL SAZAGUA</p> <p>★★★★★</p>  <p>\$ 250</p> <p>Es un hotel boutique, restaurante y spa. Contamos con 16 Habitaciones. Ubicado en el Kilometro 7 Via Cerritos, Entrada 4 Urbanización, Quimbayita, Pereira. Nuestro nombre rinde homenaje a la civilización Quimbaya que habitó la región.</p>	<p>ALOJAMIENTO CONSOTÁ</p> <p>★★★★★</p>  <p>\$ 625</p> <p>Ofrece alojamiento rural en cabañas y/o hotel Ubicado en el Km 11 Via Pereira – Cerritos, Entrada 15 Sector Galicia. Cuentan con el más cálido servicio para salir de la rutina y pasar momentos inolvidables, para disfrutar de hermosos de las atracciones del parque.</p>

<p>HOTEL CAMPESTRE LA FRAGATA</p> <p>★★★★★</p>  <p>\$ 375</p>	<p>HOTEL SAN FERMÍN</p> <p>★★★★★</p>  <p>\$ 250</p>	<p>HOTEL SANTA LUCÍA CAMPESTRE</p> <p>★★★★★</p>  <p>\$ 250</p>	<p>SYVANNA HOTEL WELLNESS & SPA</p> <p>★★★★★</p>  <p>\$ 250</p>
<p>Hotel rural con Hotel de estilo campearo, rodeado por áreas verdes, a poca distancia del Parque Nacional del Café. Ofrece... Ubicado en el km 1 Vía Aeropuerto el Eden - La Tebaida, Quindío.</p>	<p>Hotel Ubicado en el centro de Pereira Calle 17 #5-38 cerca al centro, allí encontrará 20 cómodas habitaciones, con muy buena iluminación y acceso a patios.</p>	<p>Hotel Campestre Santa Lucía, cuenta con 19 habitaciones (12 estándar y 7 superiores) dotadas con altos estándares de calidad, ideal para aquellas personas que quieren la comodidad, con un precio moderado.</p> <p>Caracterizado por ser un hotel pequeño con atención personalizada. Ubicado en el municipio de Montenegro en el Quindío.</p>	<p>Hotel rural, ubicado en el kilómetro 7 vía, Cerritos - Pereira con cómodas y confortables habitaciones dotadas de todo lo necesario para un verdadero descanso.</p>
<p>HOTEL VISPERAS</p> <p>★★★★★</p>  <p>\$ 125</p>	<p>HOTEL CASTILLA REAL</p> <p>★★★★★</p>  <p>\$ 375</p>	<p>HOTEL MOVICH</p> <p>★★★★★</p>  <p>\$ 625</p>	<p>BALADAR HOSTEL</p> <p>★★★★★</p>  <p>\$ 125</p>
<p>Hotel rural Ubicado en Km. 4 vía Termalías, vereda La Leona, Santa Rosa de Cabal.</p> <p>El diseño de nuestras habitaciones. La privacidad y tranquilidad en medio de los sonidos de la naturaleza, te permiten tener el descanso o la intimidad que andas buscando.</p>	<p>En el Boutique Hotel Castilla Real disponemos de 24 lujosas y confortables habitaciones donde encontrará la estancia perfecta para su viaje de negocios, de familia o de pareja. Ubicado en el centro de Pereira Calle 15 # 12b-15</p>	<p>Un hotel en la zona rosa de Pereira que le invita a disfrutar de una estadía confortable y llena de placer para sus viajes de negocios, reuniones corporativas o escapadas en familia.</p> <p>Ubicado en el sector de la circunvalar en Pereira, Carrera 13 No 15-71</p>	<p>Este hostel ubicado en Calle 16 Este #12-37 del centro de Pereira. Dispone de 9 cuartos tales como Triple Room, Double Room, Deluxe Double Room y Budget Twin Room. También disponen de habitaciones de camas dobles y camas individuales.</p> <p>Esta propiedad tiene los baños compartidos.</p> <p>Entre las actividades del hostel hay equitación y senderismo.</p>

<p>HOTEL TANGARA</p>  <p>\$ 500</p>	<p>Esta ubicado en el Km 11 Variante El Pollo La Romelia, Pereira. brinda servicio desde 2009 y, actualmente, está administrado por la cadena hotelera, Operadores Hoteleros DHO.</p> <p>36 confortables Habitaciones, wifi en todo el edificio, parqueadero, cancha de fútbol y parque infantil.</p>	<p>HOTEL SAN SIMÓN</p>  <p>\$500</p>	<p>Cuenta con 24 habitaciones, diseñadas para tener una estadía de negocios, de recreación placentera y familiar.</p> <p>San Simón Hotel Boutique esta ubicado en el centro de Pereira Calle 19 # 7 - 41 al frente del parque bolívar.</p>
--	---	--	--

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO 6 Fichas de transportes especializados

<p>RENTALMOTORBIKE</p>   <p>\$250</p>	<p>AVIANCA</p>   <p>\$ 625</p>	<p>ARRENTAUTOS</p>   <p>\$500</p>	<p>NATURE TRIPS</p>   <p>\$ 375</p>
<p>Viaje en moto de alquiler por y conozca la región de y sus alrededores: o muévase con libertad y visite en moto sus atractivos turísticos, haga sus vacaciones o viajes de negocios en de manera cómoda y sencillas.</p> <p>Rentalmotorbike.com dispone de más de 30.000 motos en 500 ubicaciones distintas y al mejor precio, con disponibilidad, y garantía de precio mínimo con total seguridad.</p> <p>Cra 5 com Calle 17</p>	<p>Aerolínea fundada el 05 de Diciembre de 1919 y que actualmente sigue funcionando y tiene La red de rutas Avianca es una de las más amplias de Latinoamérica, operando en sus aviones de corto, mediano y largo alcance, vuelos a 108 destinos en América y Europa en 26 países.</p>	<p>Somos una empresa de alquiler de vehículos, fundada en el año 2017 en la ciudad de Pereira. Nuestro servicio están orientado a la comunidad risaraldense y turistas, ofreciéndoles movilidad a nivel nacional, garantizamos confiabilidad y seguridad de nuestros clientes.</p> <p>(57) 3217885482 Arrendautos@gmail.com</p>	<p>Es una empresa de Transporte especializado para turismo con énfasis en operación turística en el Paisaje Cultural Cafetero, un destino incluido en la lista mundial de patrimonio de la UNESCO en 2.011.</p> <p>(57)3137994983 info@naturetrips.co</p> <p>Finca Vista Alegre – Corregimiento Morelia – Km 5 vía Pereira- Alcalá</p>

Fuente Elaboración Propia.

ANEXO 7 Fichas de actividades turísticas

ACTIVIDAD TERMALES DE SANTA ROSA Costo: \$ 310	ACTIVIDAD TERMALES DE SAN VICENTE Costo: \$ 156	ACTIVIDAD AVISTAMIENTO DE AVES Costo: \$ 80	ACTIVIDAD OBSERVACIÓN DE FLORA Costo: \$ 40	ACTIVIDAD PARQUE CONSOTA Costo: \$ 156
ACTIVIDAD SENDEROS INTERPRETATIVOS Costo: \$ 20	ACTIVIDAD CAMINATA ALTA MOTAÑA Costo: \$ 310	ACTIVIDAD PARAPENTE Costo: \$ 150	ACTIVIDAD BIOPARQUE UKUMARÍ Costo: \$ 310	ACTIVIDAD CICLISMO DE MOTAÑA Costo: \$ 313
ACTIVIDAD VISITA FINCAS CAFETERAS Costo: \$ 313	ACTIVIDAD TALLER PROCESO DEL CAFÉ Costo: \$ 156	ACTIVIDAD OBSERVACIÓN DE FAUNA Costo: \$ 50	ACTIVIDAD VISITA COMUNIDADES INDÍGENAS Costo: \$ 313	ACTIVIDAD TALLER DE FILIGRANA Costo: \$ 156
ACTIVIDAD ESCALADA EN ROCA Costo: \$ 313				

Fuente: Elaboración Propia.

ANEXO 8 Fichas de gastronomía

HAMBURGUESA ARTESANAL (Apia) \$ 208	FRIJOLES CON GARRA (Sanuario) \$313	PECHUGA AL BANANO¹ (La Celia) \$ 208	FIAMBRE APIANO (Apia) \$208
SANCOCHO DE TRES CARNES (Marsella) \$ 313	NALGUITAS DE ÁNGEL (Quinchia) \$ 104	MOJARRA FRÍTA (La Virginia) \$ 313	PATAcón MONTAÑERO (Balboa) \$ 104
CHONTADURO (Mistrato) \$ 104	BANDEJA MONTAÑERA (La Celia) \$ 313	CHORIZO SANTAROSANO (Santa Rosa) \$ 208	CAFÉS ESPECIALES (Risaralda) \$ 104
AREPA CHOCOLADO \$ 104	SOPA DE CALLO (Guática) \$ 200	FIAMBRE (Balboa) \$ 310	

Fuente: Elaboración Propia.

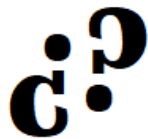
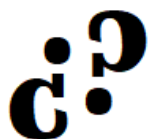
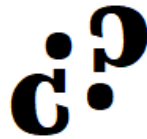
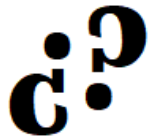
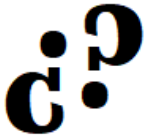
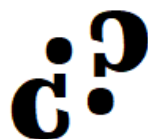
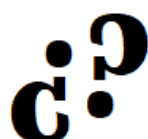
ANEXO 9 Fichas de parques nacionales, regionales y naturales

<p>PARQUE NACIONAL NATURAL TATAMÁ</p>  <p>\$ 156</p>	<p>PARQUE NACIONAL NATURAL LOS NEVADOS</p>  <p>\$ 313</p>	<p>SANTUARIO DE FAUNA Y FLORA OTÚN QUIMBAYA</p>  <p>\$ 313</p>	<p>PARQUE REGIONAL NATURAL UCUMARI</p>  <p>\$ 310</p>	<p>PARQUE REGIONAL NATURAL VERDUM</p>  <p>\$150</p>
<p>Situado sobre los 3500 msnm y está ubicado en la Cordillera Occidental, entre los departamentos de Chocó, Valle del Cauca y Risaralda. Es conocido por su geografía agreste y sus empinadas laderas, lo que le ha merecido la fama de único páramo virgen del mundo y además uno de los más inaccesibles.</p>	<p>Se ubica en la región cafetera de los Andes centrales de Colombia. Con una altitud de 2600 - 5300 m. Es conocida por sus volcanes nevados, glaciares, lagos y bosques. Su temperatura varía entre -3 y 14 °C y alberga colibríes, águilas, loros y cóndores. Tiene altas palmas de cera y frailejones.</p>	<p>El Santuario de Fauna y Flora Otún Quimbaya se encuentra ubicado en la Cordillera Central en la Región Andina de los Andes en Colombia a una altitud entre 1800 - 2400 m. Su superficie hace parte del departamento de Risaralda, direccionado a Km 21, Via La Suiza, LA FLORIDA, Pereira, Risaralda. El parque posee una gran diversidad de especies de aves, mariposas y pequeños mamíferos. La topografía es muy variada con laderas donde se puede observar la palma de cera y ríos cristalinos.</p>	<p>Está localizado en el departamento de Risaralda, entre los municipios de Pereira y Santa Rosa de Cabal, tiene una extensión total de 3985 hectáreas, y se encuentra ubicada en la vertiente occidental de la cordillera Central dentro de un rango altitudinal de 1800 - 2600 msnm.</p>	<p>Se encuentra ubicado en La Celia en la vertiente oriental de la cordillera Occidental dentro de un rango altitudinal de 1600 - 2300 msnm, en la zona de influencia directa del Parque Nacional Natural Tatamá, tiene un área total de 247 hectáreas.</p>
<p>PARQUE REGIONAL NATURAL RIONEGRO</p>  <p>\$156</p>	<p>PARQUE REGIONAL NATURAL SANTA EMILIA</p>  <p>\$313</p>	<p>Está localizado en el departamento de Risaralda, municipio de Pueblo Rico, tiene un área total de 197 hectáreas y se ubica en la vertiente oriental de la Cordillera Occidental dentro de un rango altitudinal de 1600 - 2000 msnm.</p>	<p>Se encuentra ubicada en la vertiente oriental de la Cordillera Occidental dentro de un rango altitudinal de 1700-28750 msnm, en la zona de influencia directa del Distrito de Manejo Integrado Cuchilla de San Juan, tiene un área total de 528,72 ha.</p>	

Fuente: Elaboración Propia.

ANEXO 10 Fichas de preguntas

¿cual es el concepto de TURISMO SOSTENIBLE?	¿Cual es el Rol del administrado de turismo sostenible egresado de la UTP ?	¿Cuales son las tres dimensiones del turismo? Dimension social Dimension Natural Dimension Economica	¿Cuántos distritos de manejo integrado hay en Risaralda?	¿ Cuales son los municipios del departamento de Risaralda? Virginia, Pereira, Dosquebradas, Mistrató, Pueblo Rico, Guática, Quinchía, Santa Rosa, Apía, Balboa, Belén de umbría, La Celia, Marsella, Santuario
Pregunta abierta	Pregunta abierta		Son 6 DMI	
¿En que cosisten los mercados verdes?	¿Mensione 4 sitios de interes turistico en el PCCC?	¿ mesiones 4 tipologias de turismo?	¿ Cuantos corredores turisticos tiene el pccc?	¿ En que municipio se encuentra el Parque Nacional Natural Tatama?
Pregunta abierta	Pregunta abierta	Pregunta abierta	1 corredor Turistico	Santuario

				
<p>¿ En que municipio se encuentra el Parque regional Natural Santa Emilia?</p> <p>Belen de Umbria</p>	<p>¿ Risaralda es pionero en turismo de:</p> <p>A. Turismo de Naturaleza. B. Turismo de Bienestar. C. Turismo de deportivo. D. Todas las anteriores.</p>	<p>¿ Cual es la funcion de un observatorio de turismo?</p> <p>Pregunta abierta</p>	<p>¿considera necesario la creacion de un observatorio de turismo?</p> <p>A. Si B. No Porque? _____</p>	<p>¿Cual es el Plato tradicional de Santa rosa?</p> <p>Chorizo Santa rosano</p>
		<p>¿ Que departamentos conforman el paisaje Cultural Cafetero Colombiano?</p> <p>Caldas, Risaralda, Quindio, valle del cauca.</p>	<p>¿ En que año la Unesco declaro el paisaje Cultural cafetero como patrimonio de la humanidad?</p> <p>25 de junio de 2011</p>	

Fuente: Elaboración Propia.

ANEXO 11 Billetes didácticos en pesos



Fuente: Elaboración Propia.

ANEXO 12 Realización encuesta 1

Nombre: Katilde Ligia Ambla

Ocupación: Auxiliar de finanzas

Edad: 43

1. Encierre en un círculo el número que mejor corresponda al modo en que usted percibió el juego:

1	2	3	4	5	6	
Nada divertido		Cierta grado de diversión				Muy divertido

1	2	3	4	5	6	
Difícil de jugar		Cierta grado de dificultad				Muy fácil de jugar

1	2	3	4	5	6	
Desorganizado		Medianamente organizado				Muy organizado

1	2	3	4	5	6	
Poco creativo		Medianamente creativo				Muy creativo

1	2	3	4	5	6	
Poca utilidad del material de apoyo		Cierta utilidad del material de apoyo				Excelente utilidad del material de apoyo

1	2	3	4	5	6	
No causa efecto en el participante		Causa cierto efecto en el participante				Causa efecto significativo en el participante

De 1 a 5, siendo 1 la calificación mas baja y 5 la mas alta, ¿Qué tan facil fue entender la metodología de la lúdica?

1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5 ✓

¿Qué le cambiaría al juego? (Sugerencias)

Yo le cambiaría al juego la casilla y el color y que en las tarjetas tengan la discreción del Hotel

¿Qué le mejoraría al juego? (Sugerencias)

Que los participante se asociarse los participantes

ANEXO 13 Realización encuesta 2

Nombre: Catalina Henao

Ocupación: Estudiante

Edad: 20

1. Encierre en un círculo el número que mejor corresponda al modo en que usted percibió el juego:

1	2	3	4	5	6					
---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--

Nada divertido Cierta grado de diversión Muy divertido

1	2	3	4	5	6					
---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--

Difícil de jugar Cierta grado de dificultad Muy fácil de jugar

1	2	3	4	5	6					
---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--

Desorganizado Medianamente organizado Muy organizado

1	2	3	4	5	6					
---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--

Poco creativo Medianamente creativo Muy creativo

1	2	3	4	5	6					
---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--

Poca utilidad del material Cierta utilidad del material Excelente utilidad del material

de apoyo de apoyo de apoyo

1	2	3	4	5	6					
---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--

No causa efecto en el Causa cierto efecto Causa efecto significativo

participante en el participante en el participante

De 1 a 5, siendo 1 la calificación mas baja y 5 la mas alta, ¿Qué tan fácil fue entender la metodología de la lúdica?

1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 X 5 ___

¿Qué le cambiaría al juego? (Sugerencias)

Mas grandes las casillas

¿Qué le mejoraría al juego? (Sugerencias)

Que exista una casilla del banco para recibir dinero

ANEXO 14 Realización encuesta 3

Nombre: Olga Jiménez Pineda
 Ocupación: Administradora
 Edad: 43

1. Encierre en un círculo el número que mejor corresponda al modo en que usted percibió el juego:

1	2	3	4	5	6	
Nada divertido			Cierta grado de diversión			Muy divertido

1	2	3	4	5	6	
Difícil de jugar			Cierta grado de dificultad			Muy fácil de jugar

1	2	3	4	5	6	
Desorganizado			Medianamente organizado			Muy organizado

1	2	3	4	5	6	
Poco creativo			Medianamente creativo			Muy creativo

1	2	3	4	5	6	
Poca utilidad del material de apoyo			Cierta utilidad del material de apoyo			Excelente utilidad del material de apoyo

1	2	3	4	5	6	
No causa efecto en el participante			Causa cierto efecto en el participante			Causa efecto significativo en el participante

De 1 a 5, siendo 1 la calificación mas baja y 5 la mas alta, ¿Qué tan facil fue entender la metodología de la lúdica?

1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5 ✓

¿Qué le cambiaría al juego? (Sugerencias)

Que los Cuadros sean mas grandes.

¿Qué le mejoraría al juego? (Sugerencias)

Que sean mas casillas para jugar un poco más

ANEXO 15 Realización encuesta 4

Nombre: Alejo Caspiche Ortiz

Ocupación: Estudiante

Edad: 26

1. Encierre en un círculo el número que mejor corresponda al modo en que usted percibió el juego:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Nada divertido

Cierto grado de diversión

Muy divertido

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Difícil de jugar

Cierto grado de dificultad

Muy fácil de jugar

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Desorganizado

Medianamente organizado

Muy organizado

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Poco creativo

Medianamente creativo

Muy creativo

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Poca utilidad del material

Cierta utilidad del material

Excelente utilidad del material

de apoyo

de apoyo

de apoyo

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

No causa efecto en el
participante

Causa cierto efecto
en el participante

Causa efecto significativo
en el participante

De 1 a 5, siendo 1 la calificación mas baja y 5 la mas alta, ¿Qué tan facil fue entender la metodología de la lúdica?

1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5 ☒

¿Qué le cambiaría al juego? (Sugerencias)

Nomus

¿Qué le mejoraría al juego? (Sugerencias)

Valoro

ANEXO 16 Realización encuesta 5

Nombre: Japiza Diaz R
 Ocupación: Empleado
 Edad: 42

1. Encierre en un círculo el número que mejor corresponda al modo en que usted percibió el juego:

1	2	3	4	5	6						
Nada divertido			Cierta grado de diversión			Muy divertido					

1	2	3	4	5	6						
Difícil de jugar			Cierta grado de dificultad			Muy fácil de jugar					

1	2	3	4	5	6						
Desorganizado			Medianamente organizado			Muy organizado					

1	2	3	4	5	6						
Poco creativo			Medianamente creativo			Muy creativo					

1	2	3	4	5	6						
Poca utilidad del material de apoyo			Cierta utilidad del material de apoyo			Excelente utilidad del material de apoyo					

1	2	3	4	5	6						
No causa efecto en el participante			Causa cierto efecto en el participante			Causa efecto significativo en el participante					

De 1 a 5, siendo 1 la calificación mas baja y 5 la mas alta, ¿Qué tan facil fue entender la metodología de la lúdica?

1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 X 5 ___

¿Qué le cambiaría al juego? (Sugerencias)

Nada

¿Qué le mejoraría al juego? (Sugerencias)

Nada

ANEXO 17 Realización encuesta 6

Nombre: JUAN CARLOS LOPEZ
 Ocupación: Funcionario público
 Edad: 37

1. Encierre en un círculo el número que mejor corresponda al modo en que usted percibió el juego:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Nada divertido Cierta grado de diversión Muy divertido

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Difícil de jugar Cierta grado de dificultad Muy fácil de jugar

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Desorganizado Medianamente organizado Muy organizado

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Poco creativo Medianamente creativo Muy creativo

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Poca utilidad del material Cierta utilidad del material Excelente utilidad del material

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

No causa efecto en el Causa cierto efecto Causa efecto significativo

participante en el participante en el participante

De 1 a 5, siendo 1 la calificación mas baja y 5 la mas alta, ¿Qué tan facil fue entender la metodología de la lúdica?

1 2 3 4 X 5

¿Qué le cambiaría al juego? (Sugerencias)

Que halle una descripción de la ética turística

¿Qué le mejoraría al juego? (Sugerencias)